Svet KOMPJUTERA

10/95

CENA 7 DINARA

Windows 95

Da li nam je potreban

Kako je protekla promocija

Vrline i mane

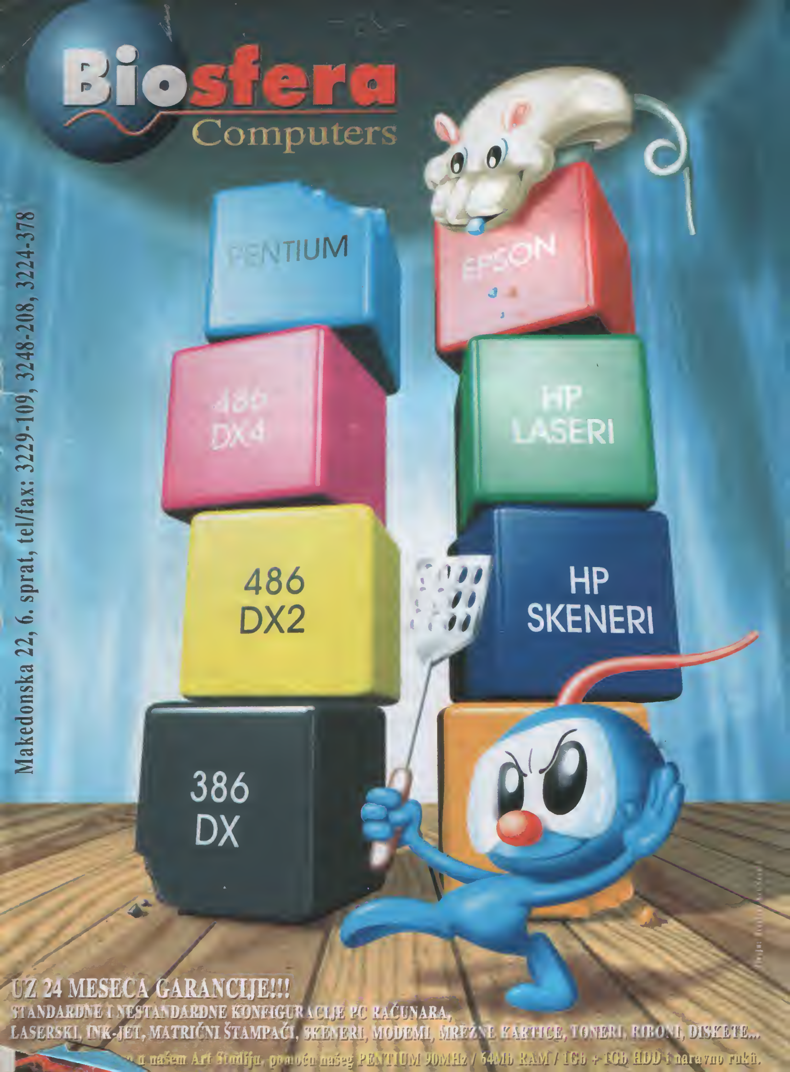


Interaktivni horor „Phantasmagoria"

Multimedijski psi i mačke

YU ISSN 0352-5031

150 DEN, 200 SIT


Biosfera
Computers
PENTIUM
EPSON
486
DX4
HP
LASERI
486
DX2
HP
SKENERI
386
DX
Makedonska 22, 6. sprat, tel/fax: 3229-109, 3248-208, 3224-378
UZ 24 MESECA GARANCIJE!!!
STANDARDNE I NESTANDARDNE KONFIGURACIJE PC RAČUNARA,
LASERSKI, INK-JET, MATRIČNI ŠTAMPAČI, SKENERI, MODEMI, MREŽNE KARTICE, TONERI, RIBONI, DISKETE...
u našem Art Studiju, pomoću našeg PENTIUM 90MHz / 64Mb RAM / 1Gb + 1Gb HDD i naravno ruku.

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

InvisiView

Sudeći prema proizvodu firme „Man & Machine Inc.", problem privatnosti podataka na ekranu vašeg notebooka dok ste u vozu, avionu, brodu rešen je vrlo jednostavno: pošto ispred svakog ekrana sa tečnim kristalom (LCD) mora da postoji poseban deo, tzv. polarizator, koji omogućava da „nevidljivo" postane vidljivo, preduzimljivi Ameri su se setili da originalni polarizator zamene svojim polarizatorom koji se lako može ukloniti. Dok vam se radoznalci budu čudili što zurite u prazan ekran, vi ćete sve videti uz pomoć specijalnih polarizujućih naočara. Cena privatnosti je 300 USD. **(mr)**



GO Print

Sa 675 DEM, ili oko 45 puta više od „normalnog" kabla, rešićete jedan od večitih problema sa štampačem: štampač ćete moći da postavite bilo gde u krugu od 90 metara u odnosu na kompjuter, a po vašem stolu će se „vući" jedan kabl manje. Firma „Aero Comm" će vam isporučiti dva identična uređaja podešena na frekvencIju od 2,4 GHz. Za razliku od sličnih uređaja koje prodaje HP, koji rade na principu emisije infra-crvenih zraka, oni rade mnogo brže a prijemnik i odašiljač ne moraju da se međusobno „vide". **(mr)**



HP Jet Direct EX Plus3

Neprikosnoveni (barem na našem tržIštu) proizvođač lasera „Hewlett-Packard" odlučio je da izađe u susret svim onim ljudima koji na svoju mrežu žele da zakače tri printera, a da za to ne potroše više od jednog priključka na mreži. Uređaj je kompatibilan sa bilo kojim printerom koji koristi paralelni (Centronics) priključak. Kompatibilan je sa skoro svim mrežnim protokolima i operativnim sistemima - *Novell NetWare, Windows 95, NT, Windows for Workgroups, UNIX, Apple Ethertalk, SunOS*... **(mr)**



TEAC Combo700

Na prostoru jedne jedinice u vašem kućištu, ovaj uređaj objedinjuje 3,5-inčni disk drajv i jedinicu magnetne trake (strimer). Slično rešenje već smo videli sa kombinacijom drajvova od 3,5 i 5,25 inča, ali obzirom da su velike diskete sve manje u upotrebi, vredi razmislIti da se jedno ležište na prednjoj strani vašeg kućišta oslobodi na ovaj način. Disk jedinica je, naravno, obična, a jedinica magnetne trake se koristi sa standardnim flopi kontrolerom pri čemu snima brzinom od 100 MB za 11 minuta ili duplo brže sa posebnim bržim kontrolerom „TEAC-a" ili neke druge firme. Kapacitet trake se kreće i do 680 MB (sa 2:1 kompresijom podataka), a uređaj je kompatibilan sa popularnim QIC-40 i QIC-80 bekap formatima. Cena od 500 dolara je, logično, manja nego da flopi i strimer kupujete odvojeno. **(ts)**



Silicon Graphics Indigo2



Silicon Graphics" je izvršio uporedne testove, poredeći nove grafičke radne stanice *Indigo2* familije sa „Intelovim" radnim stanicama baziranim na *Pentiumu*. U pojedinim zadacima, „SGI"-ove mašine su pokazale i do 300 puta bolje rezultate. *Indigo2* u verziji *Impact* je u vizualizacionim sposobnostima u proseku sto puta bolji od svog rođaka *Indigo2 Extreme*. Pritom, „Silicon Graphics" je demonstrirao mapiranje složenih tekstura na zgradama jednog VR grada u realnom vremenu. Cene *Indigo2* modela kreću od 29100 funti. **(ns)**

Adaptec Cardpark



Adaptecov" novi proizvod pod nazivom *CardPark* predstavlja pokušaj Adapteca da na desktop računarima konačno uvede PCMCIA kao standard. Ovaj, nama dobro poznat standard u obliku „kreditnih kartica" koga poseduje više od 94 % prenosivih računara, ne računajući Amigine modele (A600, A1200), i pored napora nekoliko proizvođača hardvera niko nije uspeo da se probije do desktop računara."A čemu sve to?", sa pravom ćete se zapItati. Opet su u igri biznismeni sa dubokim džepom, prenosivim ljubimcima i ne malom odbojnošću prema 1,44-megabajtnom ograničenju koga diskete donose. Sada se za PCMCIA III slotove mogu naći hard diskovi od 170 MB, RAM kartice sa 8 MB i brzi modemi. Ako o *Cardpark* varijanti razmišljate da bi iz vaše kancelarije izuzeli „Syquest" ili sličan sistem sa izmenjivim medijumom, onda bi trebalo da znate da je *Cardpark* prilično skup sistem (172 funti). Kartica se priključuje u jedan ISA slot, a trakastim kablom povezana je sa drajvom (3,5 inča ili 5,25 sa adapterom) za kartice, koji istovremeno prima dve kartice tipa II i III, ili jednu tipa IV. **(ns)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 133, oktobar 1995.
Cena 7 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" D.O.O.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika"
Predsednik Kompanije „Politika"
dr Živorad Minović

Uređuje redakcijski kolegijum:
Tihomir Stančević
Vojislav Gašić
Nenad Vasović
Emin Smajić

Urednici rubrika:
Goran Krsmanović
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:
Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Relja Jović, Gradimir Joksimović, Dragan Kosovac, Dalibor Lanik, Nebojša Lazović, Slobodan Macedonić, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Vladimir Orović, Slobodan Popović, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Nikola Stojanović, Alexander Swanwick, Dušan Stojićević, Dejan Šunderić, Branislav Tomić

Tehnički saradnici:
Srđan Bukvić
Dejan Filipović

Telefoni redakcije:
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax: 322 0552

BBS: 322 9148 (14400 bps, V42bis)
(SysOp: Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna **18,90** din., šestomesečna **37,80** din. Uplata se vrši na žiro-račun broj: **40801-603-3-42104**, uz obaveznu naznaku: N.P. „Politika", pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**20 DEM**
ili protivvrednost ostalih valuta.	
polugodišnja - avionom:	
I grupa - Evropa	**30 DEM**
II grupa - Bliski istok	**30 DEM**
III grupa - Afrika-Azija	**32 DEM**
IV grupa - Amerika-Kanada	**32 DEM**
V grupa - Daleki istok	**33 DEM**
VI grupa - Južna Amerika	**35 DEM**
VII grupa - Australija	**36 DEM**

ili protivvrednost ostalih valuta

Uplata se vrši preko firme „EINS PLUS ZWEI" GmbH, Frankfurt/M, u protivvrednosti valuta USD i DEM, i to: Deutsche Bank AG, Fr/m. (BLZ 50070010) za DEM - konto 092430800, za USD - konto 05092430801. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na „Svet kompjutera" - otkup duga. Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel/fax pretplatne službe: **+381 11 322 8776** ili na adresu: „Politika" - pretplata, 29. Novembra 24/I, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

IBM PC Power Series 850

IBM je izbacio novu seriju *Power PC* računara sa atraktivnim *PowerPC 604* čipom. Serija 850 spada u vrh IBM-ove ponude desktop računara i donosi verzije sa procesorom na 100, 120 i 133 MHz.

Serijski se isporučuje sa 32 MB memorije (proširivo do 192 MB) četvorobrzinskim CD-ROM-om i IBM-ovim EIDE diskom DPEA 31080 kapaciteta 1 GB. Na matičnoj ploči se nalazi pola megabajta sekundarnog keša, za-



tim integrisani kontroler za četiri EIDE uređaja, Local Bus S15 grafika i mono zvuk preko internog zvučnika, uz mogućnost priključivanja dva dodatna zvučnika, mikrofona i slušalica. Dalja proširenja mogu se izvesti preko pet slobodnih ISA slotova i dva slobodna PCI slota, postavljena u liniji sa dva ISA slota. Ne zaboravimo i PCI mrežnu karticu 10Base-T.

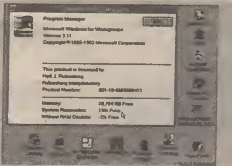
Operativni sistem je *Windows NT Workstation*, u verziji 3.51 posebno napisan za Power PC procesore, a opciono OS može biti i *OS/2 Warp, AIX Version 4* ili *SunSoft Solaris*. IBM će uz konfiguracije isporučivati i sistem pod nazivom *Sensory Suite*, na tri CD-ROMa krcata softverom sa wavetable muzikom i zanimljivim sistemom za komandovanje glasom. Poslednja mogućnost bi trebalo da omogući kompletnu kontrolu računara glasom, uz opciju diktiranja teksta računaru.

IBM Power PC Series 850 košta 4440 funti, za luksuzni dvadest inčni monitor *(Professional Series 200)*, treba odvojiti dodatnih 1595 funti, dok za ekonomski 15-inčni monitor *(15X SVGA)* svega 455 funti. **(ns)**

CardScan Plus



Da li biste platili 300 dolara onome koji bi sve vaše vizit-karte sortirao, a zatim, na vaš zahtev, u roku od nekoliko sekundi pronašao telefon, faks ili e-mail adresu osobe sa kojom želite da komunicirate? Ako je odgovor da, pogledajte ovaj skener, koji „u letu" snima vaše vizit-karte, a zatim ih odgovarajući softver prepoznaje i sortira. Podržana je i mogućnost automatskog biranja željenog broja. **(mr)**



Connectix RAM Doubler for Windows

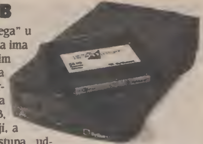
U pitanju je program koji će „naučiti" Windowse da racionalno koriste memoriju. Elementi interfejsa, ikone i meniji programa koji rade pod Windowsom koriste sistemske resurse iz memorijskih blokova („heapova"). RAM Doubler omogućava racionalno iskorišćenje ovih resursa i ujedno omogućava punu iskorišćenost konvencionalne memorije kao i virtualne memorije (na disku) kompresujući i smeštajući na disk one „heapove" koji se najmanje koriste. Cena: 160 DEM. **(mr)**

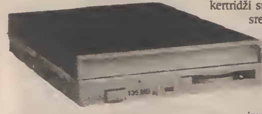
Šta zna Amer šta je Bosna...

Za Amere je ovo dobar vic, za nas - crnjak. *World Atlas* firme „Software Toolworks" o stanju puteva na teritoriji bivše Bosne i Hercegovine [illegible]: „Putevi koje kontrolišu lokalne milicije su brojni. Ove milicijske trupe često konfiskuju pokretna dobra i kamione i na mnoge druge načine se ponašaju neprofesionalno." Baš nas zanima da li su tu svoju tvrdnju proverili na svojoj koži? **(mr)**

*Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.***

SyQuest EZ 135 i Iomega Jaz 1GB





Borba između dva giganta, „IOmege" i „SyQuesta", koju je „IOmega" u poslednjoj rundi dobila zahvaljujući fantastičnom *Zip* drajvu, sada ima izglede za preokret. Kako saznajemo, „SyQuest" ulazi sa novim proizvodom koji nosi oznaku *EZ 135* (na slikama) i u odnosu na „IOmegin" *Zip* drajv kapaciteta 100 MB sa cenom od 15 funti po kertridžu, donosi napredak po svim aspektima. Kapacitet je u odnosu na konkurentski proizvod veći za 35 MB, kertridži su 2,5 funte jeftiniji, a srednja brzina pristupa udvostručena (13,5 ms), dok je transfer skočio na 2,4 MB u sekundi! Interna verzija *EZ 135*, koja se priključuje kao drugi IDE drajv košta isto kao *Zip* (149 funti), a eksterne varijante za SCSI ili paralelni port skuplje su 30 funti.

Da „Iomega" ima još jednog keca u rukavu, svedoči i najava novog *Jaz* drajva, koji bi trebalo da koristi diskete kapaciteta 1 GB, pristupa prosečnom brzinom od 12 ms i postiže transfer od 6,77 MB u sekundi. S druge strane, i u „SyQuestu" istražuju nove medije, a pominju se kapaciteti od 1,3 GB po kertridžu. **(ns)**

Power Mac 9500

Svoju ponudu vrhunskih *Power PC* računara „Apple" je oplemenio novim modelima sa *Power PC 604* procesorom u verzijama na 120 i 133 MHz. *Power Mac 9500/120*, kako se zove novi Mekica, donosi pregršt izmena u odnosu na prethodnike, od kojih je najuočljivija promena lokalne sabirnice sa *NuBus* na *PCI*. Ovaj korak napred, dalje približava dve platforme *(Power PC* i *Power Mac)*, ali i otvara vrata Mekici ka brzim PCI grafičkim karticama.

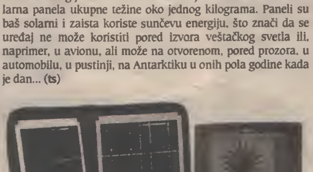
Pored 512 KB sekundarnog keša na matičnoj ploči, nalazi se i procesorski slot, a u njemu procesorska kartica sa ogromnim hladnjakom i klok kristalom. Od šest PCI 2.0 slotova, jedan je popunjen modifikovanom ATI-evom grafičkom karticom sa *Mach 32* čipom i 2 MB video memorije. Kartica se može zameniti bilo kojom PCI grafičkom karticom za koju postoje specijalizovani drajveri za Macintosh. Par kompanija se obavezalo da će podržati svoje grafičke kartice isporučujući i softverske drajvere za *PowerMac*. Tu je i PCI mrežna kartica. Standardni SIMM je redizajniran i zove se ***DIMM (Dual Inline Memory Module)*** širine 64-bita, za razliku od 32-bitnih SIMM-ova koji se instaliraju u paru, da bi zajedno činili jedan 64-bitni. Standardnih 16 MB može se proširiti do 768, pomoću dvanaest 64 MB DIMM-ova. SCSI čip na matičnoj ploči podr- [illegible] sekundi za [illegible] ni lanac. *Power* [illegible] „T" konektorom za [illegible] porta. [illegible] standardnu konfigu[illegible] četvorobrzinski SCSI CD-ROM.



Verzija sa procesorom na 120 MHz [illegible] GB košta 3995 funti, dok se [illegible] 133 [illegible] skom od 2 GB prodaje za 4950 [illegible] [illegible]

Keep It Simple Solar System Mercury

Ovako dugačak naziv dat je paru solarnih panela koji mogu da preuzmu funkciju napajanja notebook računara električnom energijom. Za 430 dolara dobija se torbica sa dva solarna panela ukupne težine oko jednog kilograma. Paneli su baš solarni i zaista koriste sunčevu energiju, što znači da se uređaj ne može koristiti pored izvora veštačkog svetla ili, naprimer, u avionu, ali može na otvorenom, pored prozora, u automobilu, u pustinji, na Antarktiku u onih pola godine kada je dan... **(ts)**



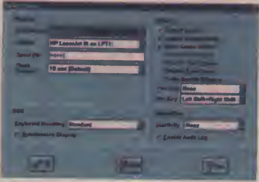
Kompjuter prepoznaje lica

Japanska firma „NEC" pokušava da „nauči" kompjuter da prepoznaje lica. Smisao ovog projekta je u razvoju dodatnih kontrolnih sigurnosnih sistema za prostorije sa ograničenim pristupom i kod aparata za izdavanje novca. Razlog za ovaj korak je porast kompjuterskog kriminala preko aparata za izdavanje novca, a i mogućnost prepoznavanja lica koje je neovlašteno pokušalo da prodre u zabranjene prostorije. Program registruje 35 referentnih tačaka na licu i skalu od 30 različitih udaljenosti između svake tačke. **(dk)**



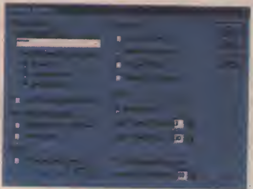
U OVOM BROJU

Carbon Copy 3.0 i Reachout 5.0



Nove verzije komunikacionog softvera za daljinsku kontrolu, *CarbonCopy 3.0* iz „Microcoma" i *Reachout5.0* iz „Stack Electronicsa", sada rade pod *Windows 3.X* i *Windows 95* operativnim sistemima.

Carbon Copy detaljno definiše globalne i pojedinačne korisničke sigurnosne opcije. Pomoću njih se svakom korisniku posebno odobrava pristup mrežama i servisima, pozivanje telefonskih brojeva i raspolaganje komunikacionim resursima. Postoji i varijetet modova za pozivanje, od najsigurnijeg, kada softver poziva jedan i samo jedan broj iz imenika, do najfleksibilnijeg, kada udaljeni korisnik bira koji broj će Host pozvati. Udaljeni Host računar može biti deo LAN mreže, a podržan je pristup preko modema.



Reachout 5.0 sada ima LZS kompresiju u realnom vremenu poput one ugrađene u *Stacker*. Sigurnosne opcije su prilagođene LAN mrežama, počev od „roka upotrebe" lozinke, do automatskog blokiranja kompjutera u slučaju višestrukog unošenja netačne šifre. U program je pored modemskih i LAN komunikacija integrisana podrška za TCP/IP. **(ns)**

Panasonic LF-100BK

Novi „Panasonicov" hibridni drajv pod šifrom *PD System LF-1004BK*, koristi pogodnosti jednog masovnog medija kao što je klasični CD-ROM drajv i optičkog diska, sposobnog da piše i briše podatke. Zahvaljujući dvostrukom ležištu za diskove *PD System* je u stanju da [illegible]



The Beer Hunter

Dokumentarna serija pod nazivom „Lovac na pivo" (aluzija na „Deer Hunter": „Lovac na jelene") satelitskog *The Discovery Chanella*, sada postoji i u interaktivnoj CD varijanti. Pored video-inserata iz serije autora Majkla Džeksona (čovek se zove isto k'o onaj crnac što su ga potapali u varikinu...), ovo izdanje sadrži obilje podataka o istoriji piva, tehnologiji proizvodnje. Poseban odeljak tiče se prave eksplozije mikro-pivara u svetu, sa podacima o njihovoj lokaciji, vrsti piva i, naravno, ocenom dotičnog Majkla Džeksona (koji, uzgred, više izgleda kao „ludi naučnik", nego neko kompe-



tentan za ova pitanja) o kvalitetu pojedine marke ovog alkoholnog pića. CD za prave ljubitelje, a bogami i članove kluba „KAPLJA" (Klub aktivnih pivoljubaca amatera) na domaćoj mreži BBS-ova SETNet. **(ts)**

Key Tronic sa 105 tastera

Proizvođač hardvera „Key Tronic" je napravio novu tastaturu koja bi trebalo da višestruko olakša korišćenje Windowsa 95. Novost je u tome što umesto standardnih 102 tastera ova tastatura ih ima 105. Nova tri tastera imaju i svoja imena: 'Aplication key', 'Left Windows key' i 'Right Windows key'. Još interesantnije je to što proizvođač za sada nije naveo za koje funkcije služe ovi tasteri. Cena je 99 DEM. **(dk)**

Pioneer DRM-624X



Posle modela *DRM 604X*, sa magacinom za šest diskova i uređajem za promenu diskova, „Pioneer" nastavlja sa inovacijama. Najnovija verzija je „4,4-brzinski" SCSI CD-ROM drajv, sličan *DRM-604X*, ali sa unapređenim baferisanjem podataka. Zanimljiva je mogućnost isključivanja funkcije prednjeg dugmeta za izbacivanje diskova, pa ne morate brinuti da li će vam neko prekinuti prezentaciju otvaranjem vratanaca drajva ili „pozajmiti" sam CD-ROM disk. U magacin se naopačke, jedan po jedan ubacuju diskovi. Kada se sistem instalira u jednu LAN mrežu, pomoću programa *XDISC*, svaki se od šest diskova u *DRM-624X* mapira posebno. Pomenuta unapređenja sistema za keširanje dolaze do izražaja u mrežnom radu, dok je u lokalnom radu bolja reprodukcija audio i video klipova. Kontinualni transfer u proseku iznosi 600 KB u sekundi, dok pri čitanju unapred maksimalni transfer ide i preko 1600 KB u sekundi. U slučaju da se željeni podatak nalazi u internom kešu, podacima se trenutno pristupa, a u suprotnom vreme pristupa se kreće od 100 do 330 ms. **(ns)**

Radio Internet ili naučna fantastika

Edukativnim institucijama i pojedincima koji za pristup *Internetu* samo za telefonske račune izdvajaju velike sume novca Apple predlaže olakšani pristup, i najavljuje radikalnu reformu američkog radiodifuznog frekventnog spektra. Deo frekventnog opsega od 300 MHz novog talasnog područja (5 GHz) namenjenog kompjuterskim komunikacijama, biće posvećen javnim komunikacijama u *Internet* stilu. Tih 300 MHz frekventnog spektra dovoljno je da korisnicima omogući komunikaciju brzine 24 Mbps putem vazduha, što je čak duplo brže od komunikacije putem *Ethernet* kabla u lokalnim mrežama! Celokupna infrastruktura potrebna za usmeravanje i prenošenje paketa na teritoriji SAD (za koju bi u slučaju kablovskih mreža trebalo mnogo više novca i vremena) u slučaju radio mreža bi se izgradila za vreme potrebno da nova oprema dođe do krajnjih korisnika. Rezultati toga su dalekosežni. Prvo, pošto niko ne bi posedovao niti kontrolisao ovu radio-infrastrukturu, onda niko ne bi naplaćivao niti cenzurisao ono za šta je ljudi koriste. Drugo, kada je reč o brzinama, *Radio Internet* bi mogao da prenosi glasovne i video signale isto kao *World-Wide Web*. Po pretpostavkama najvećih optimista, oprema koju bi trebalo nabaviti „težila" bi par stotina dolara po korisniku. Petgigahercno talasno područje spada u mikrotalasna područja, ali tehnologija za masovnu tržišnu proizvodnju opreme za ove frekvencije, razvijena je prethodno za mobilnu telefoniju i setelitsku televiziju. Pitanje koje se nameće samo po sebi je da li će ova tehnologija ikada doseći Evropu, a o Balkanu da i ne govorimo. (ns)

Notebook eliminator: bežična tastatura



Ako ne želite da kupite skupi notebook, a treba da kucate tekst na nekom udaljenom mestu, onda je za vas *Wirless Computing* bežična tastatura. Za 500 USD dobićete mogućnost da kucate i iz ležećeg položaja, dok je ekran negde iznad vas. Uz tastaturu sa 83 tastera dobija se i miš urađen u *touch-pad* tehnologiji (kursor pomerate „vukući" prst po specijalnoj površini). (mr)

IBM ThinkPad 755CV

Za potrebe poslovne prezentacije često se koristi grafoskop, a u tom slučaju materijal je potrebno prethodno odštampati na pausu ili foliji. U eri brzog življenja, kada je i korak štampanja na laseru predugačak, dolazi do izražaja novi IBM-ov notebook, *ThinkPad 755CV* nadaren prezentacionim sposobnostima: Pozadinsko osvetljenje LCD ekrana, jednostavnim zahvatom može se odvojiti od samog računara, ostavljajući pri tom, providan ekran. Dalje se ekran položi i u spuštenom položaju postavi na grafoskop. Od tog trenutka, sve što se vidi na ekranu, može se projektovati na platno pomoću grafoskopa i prezentacija može da počne. Da efekat bude ubedljiviji, prezentator ne mora stajati kraj računara, već sve operacije može obaviti daljinskim mišem, kompiikovanog naziva *Mind Path Presentation F/X Pro IR55*.



Inače, *ThinkPad 755CV* po karakteristima je potpuno isti kao prethodnik, *ThinkPad 755*. Reč je o DX-4 mašini na 100 MHz, 12 MB RAM-a, 16-bitnim zvukom ali interno samo u mono varijanti, diskom od 540 MB, malim flopijem i NiMH baterijom. Neizostavni u familiji *ThinkPad* računara, su i PCMCIA II i III slotovi, a pored standardnih serijaksih i paralelnih portova, utičnica za mikrofon i slušalice. Uz gomilu prezantacionog i 3D softvera, za 5260 funti dobija se i poslovni softver uključujući *Lotus Organizer*, *Screen Cam*, *Mail Client*, *FlightDisk* planer za putovanja, *AudioFile TalkWorks* za upravljanje glasom i dvostrukim operativnim sistemom *(OS/2 Warp 3.0* i *Windows 3.10)*. (ns)

SEGA na PC-u

S velikim [illegible] na polju [illegible], „SEGA" stvara sebi novo tržište u neprestanoj trci sa „[illegible]". Ljudi iz „SEGA-e" su odustali od preskupog razvoja čipova za tzv. SEGA-karticu koja bi omogućila korisnicima PC računara sa CD-ROM drajvovima da igraju originalne SEGA igre. Cene ovih karti su trebale da se kreću između 250 i 300 USD. Umesto toga „SEGA" prepravlja svoje najpopularnije igre, a ubuduće će sa svaka igra, sem u SEGA kertridž i CD formatima, izlaziti i u PC CD-ROM formatu. Za jesen su već pripremljeni naslovi *Ecco the Dolphin*, *Tomcat Alley* i *Comix Zone*. Za ove igre je potreban *Pentium* procesor sa *Windows 95* sistemom. U „SEGA-i" se nadaju da će im ovaj potez povećati prodaju igara za 25 posto. (dk)

Samouvereni Intel

Da li su ljudi u „Intelu" previše samouvereni pa su se opustili ili im *P6* zadaje previše problema, ali stvari stoje ovako: dugotrajnim testiranjem *P6* procesora došli su do zaključka da, iako nema bagova, procesor, zbog svoje arhitekture, minimalno ubrzava standardne (čitaj 16-bitne) programe, tj. da svoju punu snagu pokazuje samo pri radu sa 32-bitnim programima. Interesantno je to da ova činjenica nikoga u „Intelu" ni najmanje ne uznamirava jer po njihovim očekivanjima 1997. 16-bitni programi će biti deo prošlosti, tj. više od 90% programa u upotrebi će biti 32-bitno. Ako se pitate zašto baš '97, e pa zato što „Intel" tek tada planira da pusti *P6* u promet!?!

Da li je ovo mudro prosudite sami, ali postavlja se pitanje da li će „Intel" ostati do tada na vrhu sa svojim *Pentiumom*. Možda ste već čuli da je „AMD-ov" *K5* sa taktom od 75 MHz brži od Pentiuma sa istim taktom. I „Cyrix" je predstavio svog konkurenta *Pentiumu* pod nazivom *M1* koji je na 100 MHz brži od najbržeg Pentiuma (na 133 MHz). U „Intelu" očekuju da će i *M1* i *K5* imati neslavne dečje bolesti kao i njihov mezimac

No nada u tuđ neuspeh nije ono što je do sada održalo „Intel" na vrhu, što znači da oni ipak ne sede skrštenih ruku. Do kraja tekuće godine „Intel" će ponuditi tržištu pravog naslednika *Pentiuma*. Novi procesor ima krajnje inovativno ime: bolji od *Pentiuma*, a nije 'šestium' to je *Pentium Pro*. O količini izmena u odnosu na 'starijeg brata' i o taktu novog procesora se ne priča, ali u „Intelu" kažu da će prvih meseci biti ugrađivan samo u radne stanice, a tek kasnije u računare za obične smrtnike. (dk)

MS Mjuzikmanija

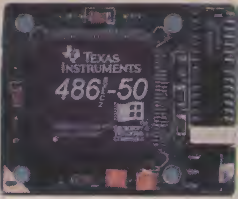
Prilikom gledanja *Cinemanie*, većini korisnika nameće se slična misao - zašto ne bi uradili isto sa popularnom muzikom? Iz „Microsofta" najavljuju odgovor na takva razmišljanja - *Music Central 96* pojaviće se krajem ove godine i predstavljaće, najpribližnije rečeno, muzičku *Cinemaniu*. Za formiranje ove multimedijalne enciklopedije „Microsoft" je potpisao ugovore o saradnji sa nekoliko kompanija. Tako će *Music Central* sadržavati diskografske podatke iz gigantske baze „Muze" o nasiovima albuma, nazivima pesama, imenima izvođača, muzičkim pravcima i izdavačkim kućama. Zatim, recenzije iz renomiranog muzičkog časopisa „Q magazine" koje pokrivaju širok dijapazon stilova, od popa i roka do džeza, kantri i folk muzike i to ne samo u Engleskoj (gde se „Q magazine" izdaje) već i širom sveta. Konačno, Ginisova „Enciklopedija popularne muzike" dopuniće *Music Central* potrebnim biografskim podacima muzičara. Sa nestrpljenjem čekamo decembar, kada će, zbog zapadne božićne euforije, *Music Central* biti štampan i u našim cedetekama. [illegible]

IPC Peripherals Cyber Mouse: 3D miš



Ovaj „gadget" [illegible] za prst i omogućava vam da kursor pomerate u [illegible] dimenzije. Na njemu su dva dugmeta i [illegible] predajnik koji šalje podatke o položaju do senzora smeštenih duž šipke koja se montira na monitor vašeg kompjutera. Cena [illegible] USD. (mr)

386 into 486 Upgrade Kit



Kada ovu sićušnu pločicu stavite u svoj PC računar umesto starog 386 ili 386SX procesora dobićete 486 mašinu, bar tako kaže proizvođač „Workstation Source" iz Velike Britanije. Na pločici je procesor 486 SXLC2-50 MHz firme „Texas Instruments" i nešto dodatne elektronike. Čip koji se može uspešno zameniti na ovaj način mora biti 386DX ili 386SX na najviše 25 MHz. Svestan činjenice da se matične ploče međusobno veoma razlikuju i da ovaj dodatak možda neće na svima njima raditi, proizvođač je najavio osnivanje posebne službe kojoj će potencijalni kupci moći da se obrate kako bi proverili da li dodatak „paše" na njihovu mašinu, a u slučaju da računar posle zamene procesora ne proradi, firma vraća novac. (vm)

Video-telefon, konačno

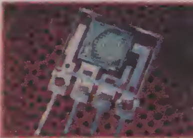
Američka nacionalna telefonska kompanija „AT&T" obelodanila je rezultate svog novog sistema za kompresiju i prenos podataka. „AT&T" je razvio ovaj novi sistem iz više razloga. Razočarani slabom prodajom video-telefona (zbog loše i spore slike) u „AT&T-u" polažu sve nade u novi način prenosa jer, verovali ili ne, on omogućuje obostrani prenos video snimka u visokoj rezoluciji, tj. 2 miliona karaktera u sekundi, što je 70 puta brže od najbržeg modema na svetu. Pored video-telefona „AT&T" će ovaj sistem koristiti i za tzv. tele-videoteku jer za prenos nije potreban antenski provodnik (kao kod *pay-per-view* tehnologije) već je dovoljna obična bakarna, tj. telefonska žica, pa će korisnici dobijati kablovski TV program mnogo jeftinije. Mi ćemo na ovo, opet, malko pričekati. (dk)

Kinezi neće Windows 95

Famoznog 24. avgusta izašle su samo verzije Windowsa 95 na zapadnoevropskim jezicima, verzija za Japan će se pojaviti tek početkom decembra, dok se verzija za Kinu očekuje za najmanje 6 meseci. Da li uvređeni ili iz objektivnih razloga, kinesko ministarstvo za elektroniku je izdalo dokument u kome građanima i organizacijama širom Kine preporučuje da ne koriste *Windows 95* nego *OS/2 Warp*.

Kuglovi i neuroni





Pre ili kasnije svako od nas se susretne sa problemom zaprljanog miša. Zna se šta tada sledi: otvaranje, čišćenje kugle, glancanje prenosnih valjčića... „Logitech" je rešio da stane tome na put. Srce novog tipa miša predstavlja CCD čip sa dve LED diode, spojeni parčetom plastike. Diode osvetljavaju tačkice kojima je posuta kugla i tako se okretanje kugle analizira i prenosi putem neuronske mreže. Sistem je zasnovan na izračunavanju pomaka tačaka, tako da preciznost i oblik „mustre" ne utiču na kalkulacije.

Onima koji i dalje koriste običnog miša i imaju „uobičajen" problem povremenog zagubljivanja kugle ili njenog deformisanja, pritiče u pomoć firma „CPC". Naime, oni jeftino prodaju paket od deset ili više kugli za miša po ceni od 69 penija po komadu. Ipak nam se čini da će ciljna grupa „CPC-a" biti klinci koji će kugle za miša koristiti umesto klikera, ili kao hladno oružje. (nv)

Windows 95 pokreće lavinu

Da neće samo Bill Gates zaraditi gomilu novca na Windowsu 95 kažu brojni istraživači tržišta. Oni, naime, tvrde da će sam Windows 95 pokrenuti lavinu investiranja u hardver i softver od 20 milijardi dolara.

Druga studija tržišta pokazuje da će tri četvrtine prodavaca kompjutera isporučivati Windows 95 na svojim kompjuterima. To znači da će mnogi korisnici preći na Windows 95 iako njihov računar nije najbolji za novi sistem. Brzinski testovi pokazuju da je čak i na 486 DX2/66 procesoru sa 8 MB RAM i dalje bolji 'stari' Windows 3.1 (ili 3.11). Brzinska prednost novog Windows sistema se primećuje tek sa 16 MB RAM-a. (dk)

Roland Sound Canvas SPC-55



Iako majušan, MIDI interfejs firme „Roland" podržava 364 instrumenta, mada istovremeno može da kontroliše samo šesnaest. Smešten je u standardnu *PCMCIA II* karticu. SPC-55 nudi i kvalitetne *reverb* i *chorus* evekte, a može i da sempluje. (vm)

Adobe kupio Frame Technology, Symantec kupio Delrinu

Da stvari u softverskoj industriji ne miruju ni dana, svedoče dva nova preuzimanja. „Symantec", firma specijalizovana za uslužni softver, platio je 415 miliona dolara za preuzimanje kanadske softverske kuće „Delrina". Time „Symantec" proširuje svoju softversku ponudu komunikacionim paketima *PC AnyWhere* i *WinFax*, od kojih je WinFax samo u pet godina prodat u deset miliona primeraka.

Poznati proizvođač grafičkih i DTP aplikacija „Adobe" platio je još više, fantastičnih pola milijarde dolara, za firmu „Frame Technology", poznatu po DTP paketu *Frame Maker*. „Adobeov" dil sa „Frameom" podrazumeva i izvesne promene u politici prema *Frame Makeru*. Naime, podrška za *Web* korisnike, koja uključuje formatiranje stranica za *Web* uz pomoć moćnog jezika SGML-a. Pošto je „Adobe" istovremeno vlasnik i *PageMakera*, nameće se i pitanje rivalstva ova dva proizvoda, na koje Džo Vornok (Joe Warnock) iz „Adobea" odgovorno tvrdi: „Naši proizvodi ne kunkurišu jedan drugom, već se dopunjuju". (ns)

Super superkompjuter

Vlada SAD želi da napravi najbrži superkompjuter na svetu. Američko ministarstvo je projekte za ovaj računar poverilo „Intelu". Koliko će „Intel" dobiti za ovaj kompjuter nije rečeno, a ne pominju se ni rokovi do kada bi posao trebalo da bude završen. Jedino što je predstavnik vlade SAD rekao jeste da će ovaj računar biti brži od 50 najbržih superračunara iz celog sveta zajedno.

Kompjuter će služiti američkim nuklearnim fizičarima za simuliranje nuklearnih eksplozija, jer je predsednik Klinton obećao da se više neće vršiti nuklearne probe na američkom tlu. Ova informacija nagoveštava da bi računar trebalo da bude gotov oko juna '96, jer tada počinje nova američka predsednička izborna kampanja. (dk)

Ergonomija

Bezbolno za kompjuterom

Ako ste se ikada zapitali kako treba pravilno sedeti za kompjuterom, kolika je propisana udaljenost očiju od monitora, kakva ergonomska oprema se može nabaviti, upravo ćete saznati odgovore

Kao posledica sedenja za kompjuterom mogu se javiti sledeći problemi: problemi sa rukama vezani za dugotrjano kucanje na tastaturi; problemi sa ramenom kao posledica dugotrajnog rada sa mišem; problemi sa očima, glavobolje i druge negativne posledice vezane za zračenje monitora; bolovi u kičmi i vratu kao posledica nepravilnog sedenja itd.

Bolovi u rukama nakon dugotrajnog kucanja nastaju zbog nepravilnog položaja ruku pri kucanju na klasičnoj („QUERTY") tastaturi. U nekim slučajevima ovi bolovi mogu biti toliko neprijatni da mogu završiti hiruškom intervencijom. Medicinska istraživanja pokazuju da bolovi nastaju oboljevanjem tetiva (tendinitis i tenosynovitis), zapaljenjem tečnosti koja štiti mišiće (bursitis) ili kao posledica tzv. CTS sindroma. Da bi se ove posledice izbegle, ponuđena su mnoga rešenja - od relativno „obične" *Microsoft Natural* tastature koja tastere „razbija" na dve grupe postavljene ukoso, prema prirodnom položaju šake, preko specijalnih tastatura sa drugačijim rasporedima dirki sve do onih gde se uz mogućnost podešavanja nagiba i visine postoji i mogućnost pomeranja „odmorišta" za ruke

Od nelagodnosti koje će snaći one koji mnogo rade sa mišem, najpoznatija je tzv. „mišje rame" - bol u ramenu koji će se osetiti kao posledica upotrebe miša. Zato takvima savetujemo da nabave Trackball. Oni kojima ni to nije dovoljno, mogu da koriste najnovije „miševe" koji omogućavaju da kursor pomerate „vučenjem" prsta po posebnoj površini. Ako ste se odlučili za „običnog" miša, razmotrite *MS Mouse 2.0* ili *Logitechovu Mouse Man Sensa* seriju.

O problemima sa radijacijom mogli ste detaljno da čitate u jednom od ranijih brojeva. Zato ćemo pomenuti da ćete sve probleme rešiti ako investirate još malo novca u monitor koji podržava najrigoroznije, švedske, MPR II ili TCO standarde. MPR II propisuje da VF (visokofrekventna) polja ne smeju zračiti više od 2,5 miligaussa na 50 cm od ekrana. Drugi, još rigorozniji standard je TCO koji propisuje istu količinu zračenja na 30 cm. Treba znati da ove vrednosti proizvođači mere u jednoj rezoluciji, sa određenim osvetljenjem i kontrastom pa, pogotovu ako imate *multiscan* monitor, u određenim režimima rada možete prekoračiti propisane vrednosti.

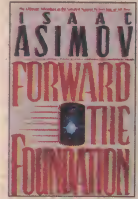
I, za kraj, ostavljamo postulate za pravilan položaj ispred kompjutera:

1. „Plafonsko" osvetljenje treba da bude indirektno, ujednačeno i postavljeno tako da ne izaziva refleksiju. Za osvetljenje kopije (ako imate držač kopije) treba koristiti stonu lampu koja se podešava tako da direktno osvetljava površinu kopije, bez ikakvih senki.
2. Monitor prosečne veličine treba da bude udaljen 60 cm od očiju, sa monitorom postavljenim ravno po vertikalnoj osi - u visini vaših očiju. Pritom, treba podesiti frekvenciju vertikalnog osvežavanja na 75 Hz.
3. Ugao pod kojim treba da su savijene ruke u položaju za kucanje iznosi 90 stepeni.
4. Noge treba da su savijene takođe pod 90 stepeni, s tim da su stopala postavljena ravno na podlogu.
5. Stolica treba da bude takva da omogućava promenu visine, kao i promenu nagiba naslona. U položaju za kucanje treba sedeti tako da su ramena paralelna sa podlogom, a kičma potpuno ispravljena.
6. Ako telefonirate dok kucate, izbegavajte da slušalicu „držite" glavom. Pomoći će, naprimer, set koji se sastoji od mikrofona i slušalica i nosi se na glavi.

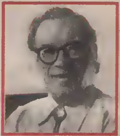
Želimo vam udoban rad.

Momir RADIĆ





ISAAC ASIMOV'S THE ULTIMATE ROBOT



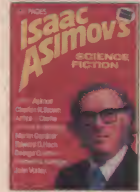
Robotika je postala naša svakodnevica. Ono što je do pre nekoliko decenija bilo samo vizija ljubitelja naučne fantastike danas je stvarnost. Naravno, još nismo stigli do toga da čovekoliki robot-bilder šeta po ulicama Los Anđelesa i temeljito ubija domaćice istog imena, ali kompletno robotizovane fabrike su uobičajena pojava.

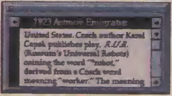
Čovek koji je literarno i medijski strahovito mnogo doprineo ovakvoj situaciji jeste **Isak Asimov**, tvorac čuvenih Tri zakona robotike i autor mnogobrojnih priča, novela, romana, u kojima roboti imaju ključnu ulogu. Tako su ljudi iz „Microsofta" napravili multimedijalnu enciklopediju *Isaac Asimov's The Ultimate Robot* koja se bavi paralelno Asimovljevim životom i istorijom robotike.

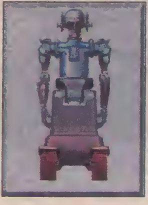
Naravno, i ovo izdanje je na nivou „Microsoftovog" renomoea. Puno je slika, fotografija, reprodukcija naslovnih strana Asimovljevih knjiga, inserata iz najčuvenijih filmova sa robotima... Jedan od najzanimljivijih delova je dizajniranje sopstvenog robota, njegova animacija i štampanje (kreaciju autora teksta možete videti na priloženoj slici; dobro, nije baš bogzna šta). Svaki ljubitelj naučne fantastike uživaće u izdanju *Isaac Asimov's The Ultimate Robot.*

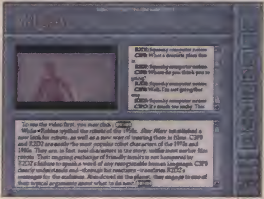
Nenad VASOVIĆ

CD-ROM uzeli smo iz cedeteke „T.M. Comp"









COREL PROFESSIONAL PHOTOS



U Redakciji smo dobili jedan od 200 CD-ova iz edicije profesionalnih fotografija snimljenih na CD ROM-u. Na svakom CD-u nalazi se po 120 slika izuzetno visokog kvaliteta. Slike su snimljene u KODAK PHOTO CD formatu. Pored slika, na CD-u se nalazi i program za gledanje slika i program za konverziju u neke druge formate (TIF, PCX...). Ako želimo da učitamo neku od slika u Adobe Photoshop program (koji prima Kodak Photo CD format) dobićemo preview slike i mogućnost izbora rezolucije. Na raspolaganju su nam sledeće rezolucije: 128 x 192, 256 x 384, 512 x 768, 1024 x 1536 i 2048 x 3072. Sve slike su snimljene u RGB formatu (16,7 miliona boja) i veličine su od 4 do 5 MB. Kvalitet slika i rezulucija u potpunosti zadovoljavaju vrhunski kvalitet štampe do A4 formata. Uz svaki CD dobija se knjiga, ili bolje rečeno album sa slikama koje se nalaze na CD-u. Tematski izbor slika je raznovrstan: predeli, cveće, životinje, sport, gradovi, hramovi... Edicija je izuzetno korisna i preporučujemo je svima koje se bave kreacijom propagadnih materijala, studijima za dizajn i drugim redakcijama. **Z. M.**

CD-ROM uzeli smo iz cedeteke „Espro"















MULTIMEDIA CATS





Kućni ljubimci su postali nezaobilazna tema za multimedijalna izdanja. Pored više firmi koje su izdale svoje CD-ROM-ove o psima, firma „Inroads Interactive" izdala je CD-ROM o mačkama. One se mogu podeliti u dve kategorije: divlje i domaće, pa su se u ovom CD-ROM izdanju našle obe familije. Tako su posebno divlje mačke (lavovi, tigrovi, leopardi...). U familiji domaćih mačaka zastupljene su persijske, sijamske, angorske... U programu postoji opcija Gallery, u kojoj su sve mačke sređeno abecednim redom. Kvalitet slika nije baš na zavidnom nivou. Rezolucija od 640 x 480 potpuno zadovoljava, ali sve slike su u 256 boja. Ljubiteljima mačaka to neće mnogo smetati, lepo će se zabaviti.

Z. M.

CD-ROM uzeli smo iz firme „Espro"







MULTIMEDIA DOGS



Tražeći nove teme za multimedijalna izdanja, nekoliko firmi istovremeno je došlo na ideju da se pozabavi kućnim ljubimcima. Tako su, recimo, pse obradili uporedo „Microsoft", „Dorling Kindersley" i „Inroads Interactive". Demo „Microsoftove" verzije možete pogledati na CD-u Windowsa 95. Ali, dok to ne stigne, *Multimedia Dogs* firme „Inroads Interactive" pružiće vam jako lepe trenutke ako ste ljubitelj pasa.



Odmah na početku biće vam „uvaljena koska". Tako je, naime, dizajniran glavni meni. Pored simpatičnog izgleda, nudi izbor uobičajenih opcija. Odatle možete, preko indeksa, doći do svake rase koja vas zanima, pregledati fotografije i kratke dokumentarne inserte, ući u detalje oko odgajanja ili anatomije pasa, upoznati se sa generalnim činjenicama, saznati koje su rase karakteristične za koja podneblja... Za nas je vezana rasa dalmatinca, premda su se čule primedbe nekih članova Redakcije da bi šarplaninac, kao zvanično priznata rasa, mnogo više odgovarao. No, ostaje da sačekamo ostale *Multimedia Dogse* i vidimo da li će neko od njih „ispraviti nepravdu".

N. V.





CD-ROM uzeli smo iz firme „Espro"

Slike iz Amerike

95 izduvanih balona

Ogromna medijska kampanja učinila je za „Microsoft" upravo ono što se i očekivalo: 29. avgusta, prvoga dana prodaje, inkasirano je 12 miliona dolara. Ali već predveče istoga dana balon je počeo da se izduvava

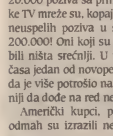
Specijalno za „Svet kompjutera"
BRANISLAV ANĐELIĆ
Boston, septembra

Nedeljama pre puštanja *Win95* u prodaju bilo je nemoguće upaliti televizor ili otvoriti novine a ne ugledati „Microsoftov" logo. Pravljene su urnebesne žurke, promocije po stadionima i na koncertima, angažovane najveće zvezde i najpoznatiji novinari. Na dan puštanja novog softvera u prodaju „Microsoft" je zakupio ceo broj londonskog dnevnika „Times" u kome su bile isključivo njihove reklame, a on se delio besplatno. Pompa je, kao i uvek, zasenila mase, tako da su na dan zvaničnog puštanja u prodaju mnoge prodavnice po najvećim američkim gradovima otvorile svoja vrata u 00:01 i u roku od nekoliko minuta rasprodale svu zalihu.

Ogromna medijska kampanja učinila je za „Microsoft" upravo ono što se i očekivalo: u utorak, 29. avgusta, prvoga dana prodaje, inkasirano je 12 miliona dolara.

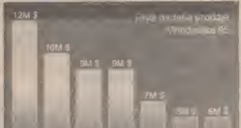
Ali već predveče istoga dana, u mnogome zahvaljujući i tome što su kupci imali vremena da od ponoći instaliraju i isprobaju novi operativni sistem, balon je počeo da se izduvava. Prvo je CNN javio da su dve telefonske centrale u kojima je „Microsoft" imao brojeve za tehničku pomoć novim kupcima potpuno zagušene pozivima gnevnih kupaca, a onda je i sam gigant priznao da je za samo nekoliko sati dobio preko 20.000 poziva sa primedbama i pitanjima. Velike TV mreže su, kopajući dalje, saznale da je broj neuspelih poziva u stvari bio 10 puta veći - 200.000! Oni koji su uspeli da se 'probiju' nisu bili ništa srećniji. U udarnim vestima u 23:00 časa jedan od novopečenih korisnika požalio se da je više potrošio na telefon dok je čekao na liniji da dođe na red nego što je platio za softver.

Američki kupci, podložni javnom mnjenju, odmah su izrazili nepoverenje, tako da je 30. avgusta, drugog dana prodaje, zarada bila 2 miliona dolara manja nego prvog dana.



Na Pan Evroskoj verziji Windowsa 95 osvežena je lista drajvera. Obavezno pogledajte da li se nešto od vašeg hardvera nalazi na ovoj listi.

Međutim, „Microsoft" se nije predavao tako lako. Trećeg dana prodaje pojačao je medijsku kampanju. Činilo se da je svaka druga reklama na televiziji za *Win95*, posle čega se prodaja ustalila na oko 6 miliona dolara dnevno.



„Temperamentni mališa"

Te tržišne oscilacije, zasnovane prevashodno na emocijama, imale su relativno malo uticaja na prihode „Microsofta", ali će mnoga negativna mišljenja priznatih stručnjaka, koja su počela da se pojavljuju u uglednoj stručnoj štampi, imati daleko veće posledice.

Za *Windows 95* se kaže da je „nestabilan, temperamentan i nepouzdan". Čak i najpoznatiji proizvođači hardvera, kao što su „ATI", „Matrox" i „Orchid", nemaju zadovoljavajuće drajvere za novi sistem. Pri instalaciji sistem nije u stanju da identifikuje mnoge komponente, a neke posle izvesnog vremena jednostavno - zaboravi. O *plug-and-play* tehnici može samo da se sanja.

Poslovni svet, koji je daleko najvažniji za uspeh jednog operativnog sistema, izgleda, nema nameru da ikada pređe na *Win95*. Do prošle godine, dok nije izašla stabilna verzija 3.5 *Windowsa NT*, oni su se slepo držali DOS-a i OS/2 kao proverenih, stabilnih operativnih sistema na Intel platformi, a oni kojima je zaista bio potreban 32-bitni sistem nisu napuštali *Unix*. Tek *Windows NT* konačno je počeo da donosi „Microsoftu" prestiž i poštovanje poslovnog sveta, tako da je sve veći broj kompanija počeo da prihvata NT kao osnovu svog poslovanja. Zato kompanije imaju veoma malo razloga da eksperimentišu sa *Win95*.

I u multimediji, oblasti gde *Win95* sjaji, stižu kritike od stručnjaka. *Windowsu 95* se zamera na 16-bitnoj osnovi koja onemogućuje paralelan rad *(preemptive multitasking)*. Pošto će *Windows NT* uskoro imati interfejs isti kao Win95, ni lakoća rada nije prednost. Najcenjeniji časopis u oblasti multimedije, *„NewMedia"*, savetuje svojim čitaocima da kupe NT ili čak *Macintosh* i predviđaju da za dve godine *Win95* neće ni postojati.

Iza svega, ipak, strategija

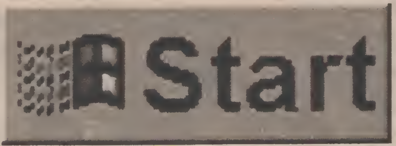
Tvrdnjama da *Win95* neće biti dugog veka govori u prilog i odustajanje američkog Ministarstva pravde od tužbe protiv „Microsofta". Neposredno pred puštanje *Win95* u prodaju, ministarstvo je najavilo tužbu i zaustavljanje prodaje zbog osnovane sumnje o monopolističkom uticaju *Win95*. Od tužbe se odustalo u poslednji čas, a izvori bliski vrhu ministarstva kažu da je zaključeno kako bi trebalo više vremena da se razreši parnica nego što će *Win95* opstati na tržištu. I Intel je pokazao koliko ima 'poverenja' u *Win95* time što novi procesor P6 neće raditi sa ovim operativnim sistemom, već samo sa *Win-NT-om* i *UNIX-om*.

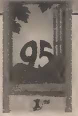
„Microsoft" je, naravno, svestan svega ovoga. Najavom prve verzije sistema *Cairo* za 1996. i sam „Microsoft" praktično priznaje neodrživost *Win95* na duže staze. Upravo zbog toga i prisiljava sve proizvođače softvera koji žele da dobiju *Win95* logo da svoje proizvode potvrde i na *NT-u*. Tako će, kada *Cairo* izađe, za njega već postojati ogroman broj proverenih aplikacija.

Međutim, još od pojave *Windows for Workgroups 3.11* „Microsoft" nije imao ni jedan masovan proizvod kojim bi mogao da napuni svoje kase i održi vrednost akcija na tržištu. Od 'stare slave' se vrednost kompanije mogla održavati samo izvesno vreme - bilo je potrebno napraviti proizvod koji izgleda revolucionarno, kako bi se privukla masa kupaca, dok 'prava stvar' ne bude spremna. *Win95* je ta finansijska injekcija koju je „Microsoft" tražio. Ako se nastavi trend prodaje, a s obzirom na neumoljivu propagandnu kampanju u to ne treba sumnjati, „Microsoft" će do iduće jeseni zaraditi milijardu i po dolara.

Da li probati?

I posle sve ove kritike savet je - ako ga dobijete besplatno, instalirajte ga. *Windows 95* je zabavan. Softver koji radi, radi fantastično brzo u odnosu na prethodnike u verziji za Windows 3.11. Sistem foldera i podfoldera, u kojem korisnici *Macintosha* i *OS/2* uživaju odavno, učiniće vam se čarobnim. TCP/IP je izvanredan. Ali, budite razumni: bekapujte sve podatke i potrudite se da pronađete u *Help* meniju rutinu za deinstaliranje, zlu ne trebalo. I znajte: pre ili kasnije moraćete da pređete na NT, a pošto se na „Microsoftovom" ftp serveru već može pronaći beta verzija Win95 interfejsa za NT, nema razloga da pravu odluku ne donesete odmah.





Do „starta" je put relativno lak. U daljem traženju neka vam Perun pomogne

Da naša radoznalost ne poznaje granice, svedoči činjenica da smo uporno instalirali razne verzije Windowsa 95 onim redom kojim su dolazile na naše podneblje. Sa manje ili više oduševljanja pozdravljali smo inovacije i „Microsoftovo" odustajanje od njih. Tako se u finalnom izdanju, naprimer, izgubio *font smoothing* i prešao u *Power Toys*. Slično se desilo i sa 64 MB EMS memorije u ranijim beta verzijama. Sada aplikacija može da alocira samo onoliko EMS memorije koliko fizički imate u kompjuteru. Bez obzira na mane koje pronalaze „poznavaoci", Windows 95 će se prodavati barem koliko i „Mocart šnala".

Ima li život sa Windowsom 95 smisla

Procene stranih kritičara o svrsishodnosti instaliranja Windowsa 95 ne razlikuju se mnogo. Većina se slaže da ga ne treba instalirati na mašine koje imaju manje od 8 MB RAM-a. Iako se neki naši saradnici zaklinju da stvar radi i na procesorima 386 DX na 40 MHz, mi vam ne bismo preporučili da ga instalirate bez 486/DX2 na 66 MHz, solidne grafike sa bar malo akceleratorskih sposobnosti i diska od barem 540 MB.

Sve iznad toga je, naravno, poželjno. Sistem će raditi veoma lepo na SBP-u *(standardna beogradska ponuda)* koja podrazumeva 486/DX4, 8 MB RAM-a, 540 ili 850 MB hard disk i Tridenta 9440 ili CL5434. Ono što bi najpre trebalo dodati (ako vam se baš presipa) je još 8 MB RAM-a. Ako želite da prištedite živce, obavezno nabavite CD izdanje za koje, naravno, treba da imate i CD.

Hrabri i manje hrabri

Najjednostavniji vid instalacije predstavlja *upgrade* Windowsa 3.XX. Windows 95 će pregaziti staru verziju, pokupiti iz nje šta mu je potrebno i sve aplikacije na koje ste navikli naći će se i u novom izdanju. Pri tome Windows 95 može da sačuva sve i svašta i da se propisno deinstalira ostavljajući nedirnutu vašu prethodnu *DOS/Win3.XX* konfiguraciju. Ako ste instalirali neku od beta verzija, mogućnost povratka na stari sistem nije moguća (uostalom, vi ionako spadate u hrabrije).

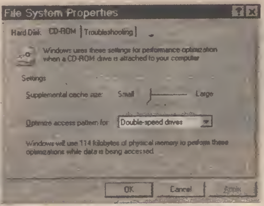
Ako želite maksimalno da se obezbedite odmah zaštitite vaš disk od upisa dugačkih imena u direktorijume. Pregršt takvih sitnica naći ćete u meniju *My Computer: System: Performance: File System: Troubleshoting* (al' je pristupačno). Uzimajući u obzir lepu osobinu Windowsa 95 da sam podesi hardver, za dodatno prčkanje nije potrebna hrabrost već glupost.

Ako vas nešto pita...

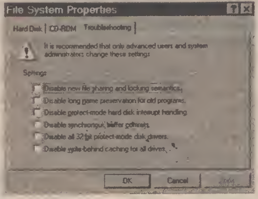
Prilikom instalacije Windows 95 uglavnom sam sve prepoznaje. Mogu se, međutim, desiti sitniji incidenti kada *setup* nema drajvere za neki od uređaja na kompjuteru ili, jednostavno, „Microsoft" nije ni napravio 32-bitne drajvere za uređaj koji imate. Razlozi mogu biti razni, a najčešći je da se radi o relativno svežem hardveru za koji još nisu napravljeni drajveri. Tako *Pan Evropska* verzija u direktorijumu others ima nove ili popravljene drajvere za podosta hardvera, između ostalog i za trenutno popularni *Trident 9440* koji sada radi i u *Hi* i *TrueColoru*.

Generalno, Windows 95 ponekad ne može da se snađe sa detekcijom CD-ROM uređaja, zvučne kartice, mrežne kartice modema. Za sve ove uređaje Windows će „povući" drajvere iz stare instalacije koji su najčešće 16-bitni. Tako će vam za CD-ROM uređaje *My Computer: System: Performance: File System: CD-ROM* javljati da CD-ROM radi MS-DOS kompatibilnom modu ukoliko Windows nije našao odgovarajuće drajvere. Prednost „Microsoftovih" drajvera je što su najčešće manji, brži i 32-bitni.

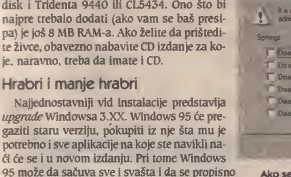
Uopšte, ako ste baš mnogo radoznali, možete da se usudite da krenete u instalaciju sa disketa. Pored toga što je veoma zamorno, može vam se desiti da vam nedostaju sitnice sa CD-a. Kada, nakon instalacije, ubacite disk sa Windowsom 95 u CD drajv, automatski će se startovati program koji vas vodi po sadržaju diska.



Windows 95 vrlo često loše proceni CD-ROM čak i kod modela koje prepoznaje. Keširanje CD-ROMa podesićete u meniju Control Panel: System: Performance: File System.

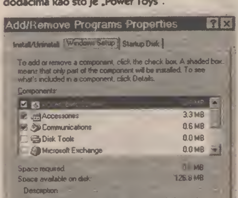


Ako se niste sigurni da ćete zadržati Windows 95 na kompjuteru, potražite u Control Panelu meni System u kome možete podesiti mnogo stvarčica koje će vam olakšati deinstalaciju.



Slobodno dodajte fontove na koje ste navikli, mada od njih nećete imati gotovo nikakve koristi.

Sitnice koje ste zaboravili pri instalaciji možete uvek da dodate naknadno. Slična je situacija i sa dodacima kao što je „Power Toys".

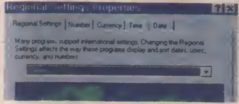




Igre bez granica

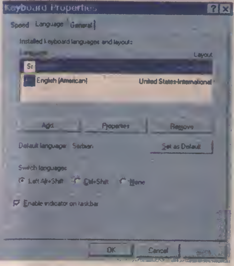
Kako ste čovek sa ovog podneblja, prijaće vam da pišete našim slovima sa svim kukicama i kvačicama. Kako je najpre stigla američka verzija Windowsa 95, prvo su se pojavila alternativna rešenja poznata iz Windowsa 3.XX. Fiksovanje GDI-ja *(Graphic Display Interface)* daje rezultate kada su u pitanju *unicode* fontovi. Treba vam još i pristojan maper kojim ćete poređati odgovarajuće znake na odgovarajuće tastere.

U poglavlju Regional Setings, već pri setapu možete da insistirate na nacionalnom poretku.



Rešenje koje nudi „Microsoft" u *Pan European* izdanju jednako je rešenju iz Windowsa 3.11. Zajedničko im je sve: ćirilica radi, latinica ne. Podešavanje se vrši u meniju *Control Panel: Keyboard: Language.* Ako želite da vaš američki Windows 95 podržava više tastatura morate doinstalirati Multilanguage support što se čini opcijom *Control Panel: Add/Remove Programs: Windows Setup.* Navedena višejezička podrška nalazi se u Accessories opcijama (kliknuti dvaput mišem)

Nažalost, to vam neće mnogo pomoći da dobijete propisnu latinicu na svom kompjuteru.



Rešenje za neispravnost srpske latinične u Pan European verziji tastature možete da potražite u instaliranju slovenačke latinične tastature. Drajver koji se pritom instalira *(kbdsv.kbd)* skionite na disketu i odmah ga preimenujte u *kbdycl.kbd.* Zatim u *Cotrol Panel:Keyboard* dodajte srpsku tastaturu sa latiničnim rasporedom (nije potrebno instalirati *multilanguage support* jer se on ovde podrazumeva). Zatim restartujte računar u MS-DOS modu, iskopirajte *kbdycl.kbd* sa diskete u Windows\System direktorijum i imaćete kakvu-takvu tastaturu.

Samo strpljivo

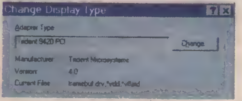
Ostaje još problem što srpski *Regional Settings* podrazumeva upotrebu ćiriličnog pisma pa je programe koji ne snimaju templiate teško nateraju da rade sa srpskom latinicom (priloženi Wordpad naprimer).

Fontovi koji se preinstaliraju *(Arial, Times Roman* i *Courier)* prijavljuju u nekoliko verzija dok je stare fontove (makar bili *unicode)* gotovo nemoguće naterati da pravilno rade. U nekim slučajevima pomaže da u *win.ini* dodate linije:

[Font Substitutes]
ime_fonta,·238=ime_fonta,238
ime_fonta, 0=ime_fonta,238

Ova operacija, međutim, ne pomaže uvek (kod *QuarkXpressa* nikada). I kada uspete da dobijete sve potrebne znakove, što možete da proverite u *Character Mapu,* veliko je pitanje da li ćete moći da dobijete te znakove sa tastature.

Pored toga, može vam se desiti da se umesto pravilne kodne strane, kod nekih fontova iznebuha dobijete ćirilicu pa smo tako otkrili gomilu fontova u kojima postoji (vrlo ispravan) ćirilični set znakova. Ako pretežno koristite ćirilicu, svi ovi problemi ne postoje.



Ako nema drajvera za vašu karticu, potražite ga u dodacima na CD-u.

Ova potpuna promena font hendlera može ipak uneti dosta nervoze među stare korisnike Windowsa, iako nam prikazi „stručnjaka" u emisijama za poljoprivrednike svedoče da će Windows uskoro upotrebljavati svi, makar i bez kompjutera.

Novi uređaji

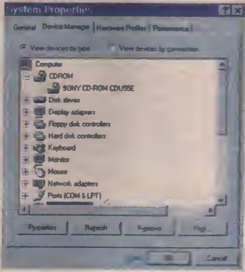
Premda Windows 95 dosta pouzdano podesi vaš kompjuter pokazalo se korisnim da se, nakon instalacije, još jednom provrti *Control Panel: Add New Hardware.* To uradite obavezno ako se Windows prvi put zaglavio prilikom detektovanja hardvera.

Hardware Installation Wizard najkorisniji je, naravno, kada dodate novu karticu. Pri tome obavezno pustite da Windows sam pokuša da detektuje priključeni uređaj, a ako to ne uspe, tek onda posegnite za drajverima koje ste dobili uz karticu.

Novija izdanja Windows CD-a mogu da donesu i drajvere za nove uređaje ili reviziju već postojećih drajvera pa je korisno da proverite kretanja na „tržištu". Ponavljamo - drajveri pisani posebno za Windows 95 daju uvek bolje rezultate.

Novi programi

Programi pisani za novi Windows propisno se loguju prilikom instalacije pa je, u pomenutoj opciji *Control Panel: Add/Remove Programs,* moguća njihova brza deinstalacija (vrlo korisno pokazalo se kod Corela 95). Prilikom instalacije takvih programa izbegavajte varijantu instaliranja preko menija *Start: Run setup.exe.* Za ostale programe ionako nije mnogo bitno jer ne prave automatski log fajl.

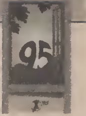


Uređaje možete uvek dodatno podesiti u Control Panelu. Sam Windows će vam predočiti moguće konflikte.

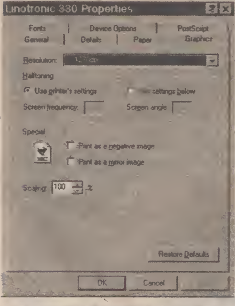
Vrlo značajna datoteka je *User.dat* (ne možete da je vidite prostim okom) koja čuva sve podatke o korisnikovim podešavanjima uključujući i podatke o instaliranom softveru. Upravo problem pravilnog prijavljivanja aplikacije i njenih zadataka (sa kojim fajlovima radi) može prouzrokovati problem. Tada prilikom ispisivanja poruke *Starting Windows 95* pritisnite taster *F8,* prebacite se u *Command Prompt* i iskopirajte *User.da0* u *User.dat* i restartujte kompjuter.



Slično kao i OS/2, Windows 95 se može podesiti da daje različite zvuke pri raznim akcijama korisnika. Ne savetujemo stavljanje zvuka na događaj Program Open jer može da zauzme uređaj tako da ga prozvana aplikacija ne može da ga koristi što se naročito često javlja pri prozivanju DOS programa.



Ručno editovanje registry datoteke možete da probate ali na svoju odgovornost. Dovoljno je pokrenuti *Start: Run* i upisati *regedit* (i naravno, Enter). Pre nego što počnete da prčkate po ovom osetljivom biću proverite da li registry za neispravnu aplikaciju može da se importuje (pomaže naročito kod „lopatom" instaliranih aplikacija).



Dodavanj, oduzimanje i podešavanje printera predstavlja pravo zadovoljstvo i nudi više opcija.

Kvarno, kvarnije, najkvarnije

Ako niste pregazili Stari Windows 3.XX možete lako pridodati grupe i aplikacije iz njega. Otvorite *Explorer*, potražite stari win direktorijum i prosto kliknete na *.grp* datoteku koju želite da dodate *Start* meniju. Možete da očekujete probleme ako se aplikacije fizički nalaze u starom *win* direktorijumu (omiljena zabava pacera je da ih tamo stave). U tom slučaju moraćete da prčkate i po *propertiesima*.

Jedna od opcija desnog tastera miša je *SendTo*. Prostim *Start: Run SendTo (enter)* dobićete folder *SendTo* u koji zatim možete poređati sva odredišta koja često upotrebljavate: Fax, Mail, kantu za smeće ili folder mrežnog kolege.

Ako ste baš zagriženi konzervativac i Windows 95 držite za nedajbože otvorite iz nekog editora datoteku c:\msdos.sys i u poglavlje *Options* dopišite (ili prepravite) sledeće linije:

BootMulti=1
BootMenu=1
BootMenuDefault=8
BootMenuDelay=10

i vaš računar butovaće se u MS-DOS modu ostavivši vam deset sekundi da se predomislite.

I na kraju početka...

Ima još mnogo toga što bi moglo da se kaže. Nešto ćete naći i na drugim mestima ili prokljuviti sami, a ponešto možete da nađete i na potpisima za slike. Bez obzira ne sve mane, izgleda da je ovo početak jednog dugog prijateljstva.

Voja GAŠIĆ

Windows 95 GUI (grafički korisnički interfejs)

Novi pogled kroz prozor

Grafički korisnički interfejs preporođen je u novom izdanju najzastupljenijeg operativnog sistema za PC računare

Grafički korisnički interfejs *(GUI)* u novoj verziji *Windowsa* doživeo je niz pozitivnih promena. Poznavaoci drugih operativnih sistema i njihovih grafičkih okruženja primetiće u *Windowsu 95* gomilu sitnica, pozamljenih sa drugih platforml.

Prvi kontakt sa okruženjem *Windowsa 95* za nekoga ko je prethodno radio samo u Windowsu 3.X, može izazvati mali šok. Sa druge strane, osobama koje imaju iskustva sa *GEOSom*, svim verzijama *Workbencha*, *TOSom*, *Windowsom 3.x*, *OS/2 Warpom* i *Systemom 7*, susret sa *Windowsom 95* predstavlja prijatno iskustvo. No pođimo redom, kroz elemente novog grafičkog okruženja.

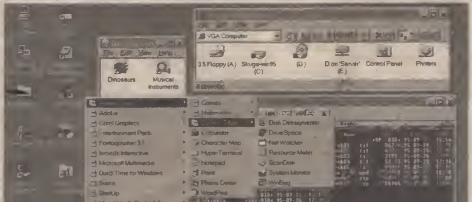
Miš ima dva dugmeta

Najveći deo komunikacije korisnika sa operativnim sistemom u grafičkom okruženju Windowsa 95, obavlja se pomoću miša. Tako je ovaj plastični glodar postao neizostavna komponenta svakog sistema preuzevši i nekoliko novih funkcija. Selektovanje više fajlova (multi select) na desktopu ili u prozorima može se obaviti i tako što se levo dugme miša drži, a miš povlači formirajući pravougaonik. U tom slučaju se sve ikonice unutar tog pravougaonika automatski selektuju, a u kombinaciji sa *Ctrl* tasterom postiže se suprotan efekat. Aktiviranje menija u novom Windowsu višestruko je olakšano. Kada se desnim dugmetom miša klikne bilo gde na ekranu, na tom mestu će se pojaviti tzv. „pop-up" meni. Njegov izgled i funkcije zavise od aktivnog prozora, selektovanog objekta ili aplikacije. U slučaju da ništa nije selektovano, meni se odnosi na sam desktop.

Desktop

U Windowsu 3.x, *desktop* je zapravo bio mesto za ikonice minimizovanih aplikacija, prostor za prozor *Program Managera* i akti-

Izgled desktopa sa razvučenim Start menijem u čijoj se pozadini vidi nekoliko otvorenih foldera i pokrenutih aplikacija.

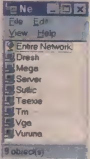




vne programe. *Desktop* u Windowsu 95, u velikoj meri pozajmljen iz *Systema 7* i *OS/2*, je mesto na kome se odigrava većina događaja. Pri kreiranju desktopa pošlo se od ideje da radna okolina na kompjuteru u suštini ne treba da se razlikuje od one u realnosti.

Otuda i analogija između predmeta sa radnog stola (fascikle, dokumenti, nalepnice) sa objektima na desktopu (folderi, ikonice, prečice). Svaki objekat koji se „stavi" na desktop, zapravo se premešta u poseban direktorijum na disku. Na mašini podešenoj za rad sa više korisnika, postoji standardni desktop, ali i svaki prijavljeni korisnik može da ima sopstveni desktop, sa kojim raspolaže bez bojazni da će ličnim pečatom uznemiriti svog kolegu. Celokupno grafičko uređenje desktopa obavlja se na jednom mestu, u programu *Display Properties*, koji se poziva iz poznatog *Control Panela*.

Ovako može da izgleda slika vašeg mrežnog komšiluka.



Ikone i prečice

U prethodnim verzijama Windowsa, ikone su imale nekoliko funkcija. One su grafički predstavljale aplikaciju u programskim grupama i na listi za brzu izmenu taskova (poziva se na Alt-Tab). Ređe su se koristile za korisnikove objekte (tekstove, slike i druge vrste datoteka). Objektno orijentisani *Windows 95* je to izmenio, pa ikonice više ne predstavljaju samo aplikacije već dokumente koji su korisniku i najbitniji.

Brisanje ikonice starom Windowsu uklanjalo je samo njenu sliku iz programske grupe (promeni se *.GRP* fajl). Originalna datoteka i dalje postoji na disku. U Windowsu 95, sve što radite sa ikonom radite i sa pridruženim fajlom. Premeštanjem ikone iz nekog foldera na desktop, aktuelni objekat se i fizički premešta u Desktop direktorijum na disku. Tesna veza između ikona na ekranu i fajlova na disku nije uvek poželjna (naprimer, ne rade svi programi u svim direktorijumima). Tako su uvedene prečice (shortcuts) poznate sa Macintosha (aliases) i OS/2 (shadows).

Prečice su zapravo pokazivači na objekte. Fizički, to su fajlovi dužine 1KB a ne zapisi u nekakvom registar fajlu (kao .PRG). Prepoznaćete ih po strelici u donjem levom uglu ikone. Nazivi prečica mogu biti dugački do 255 karaktera, što je više nego dovoljno i za epski raspoložene korisnike.

Datoteke i folderi

Korisnik Windowsa 95 je u mogućnosti da preko grafičkih elemenata operativnog sistema pristupa svim objektima, uključujući mrežne i lokalne resurse. Direktorijum je po uzoru na *System 7* i *OS/2*, grafički predstavljen jednostavnom žutom fasciklom (folderom). Dvostrukim klikom na ikonu fascikle, otvara se prozor u kome je prikazan sadržaj tog direktorijuma odnosno, kako se sada zove, foldera. Za svaki tip fajla u folderu postoji odgovarajuća ikonica kojom je fajl grafički predstavljen u prozoru otvorenog foldera.

U zavisnosti od tipa objekta i podešenih opcija, sadržaj foldera može biti prikazan u obliku krupnih, srednjih, malih ikonica sa listingom imena ili detaljnim, nalik onome u DOSu. Za pristup važnijim folderima moguće je izvesti i prečice, bilo na desktopu, bilo u drugom folderu, a isto važi i za fajlove.

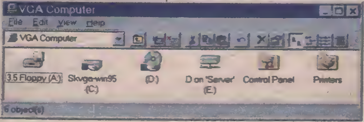


Explorer je pravi kameleon pa folderi mogu poprimiti vrlo različite oblike.

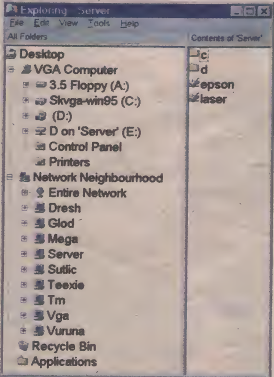
Taskbar i Start menu

Malo korišćeno „Microsoftovo" rešenje za promenu aktivne aplikacije u starijim verzijama Windowsa preko *Task Liste* (poziva se na *Ctrl-Esc)* nije postiglo ni delić popularnosti koliko „brzo prebacivanje sa *Alt-Tab*". U zamenu za *Task Listu*, Windows 95 donosi daleko funkcionalniji *Taskbar*. Radi originalnosti, *Taskbar* je tanka lajsna smeštena u donji deo desktopa, mada se prostim povlačenjem može „prisloniti" (prilepiti) za bilo koju ivicu ekrana. Svakim otvoranjem foldera ili pokretanjem aplikacije, na taskbaru se pojavi novo dugme sa umanjenom ikonicom i nazivom foldera, odnosno programa.

Ovako može da izgleda slika vašeg kompjutera.



Za razliku od task liste, *Taskbar* je uvek prisutan element na desktopu, premda postoji i opcija **autohide** kojom se umesto Taskbara na desktopu vidi samo linija. Dovođenjem miša do linije, *Taskbar* se prikaže u punoj veličini. Veći broj otvorenih aplikacija otežava pronalaženje pravog taska, pa se tada *Taskbar* lako može postaviti vertikalno i proširiti toliko da svaka aplikacija ostane vidljiva, kao na slici.

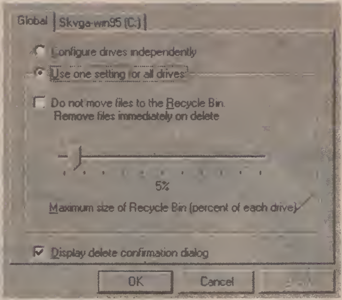


A ovako Epiorer može da predstavi sve zajedno.

Pomenuli smo pojavljujuće *(pop-up)* menije koji se aktiviraju desnim dugmetom miša . Pored dobro poznatih padajućih menija, Windows 95 ima i novotariju smeštenu na *Taskbaru*. Reč je *Start* meniju, koji se pokreće kada se levim dugmetom miša klikom na dugme *Start*. Po dubini podeljen na više stepeni, startni meni je zamena za *Program Manager*. U njemu se nalazi nama poznata opcija *Run*, zatim niz podmenija koji su nekada bili programske grupe, opet sa svojim podmenijima i aplikacijama koje su zaslužile da se nađu u startnom meniju. Pored programa, tu je podmeni *Documents*, sa kolekcijom najkorišćenijih fajlova, koji vam omogućava ekspresno učitavanje aktuelnih fajlova jednim klikom.

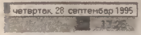
Dobro je zamišljen i podmeni *Settings*, sistemski predviđen za smeštanje alata za podešavanje sistema. *Start meni* u sebi krije alatku *Find* kojom se pretražuju kompjuteri u mreži, fajlovi i folderi na svim mrežnim resursima. Kao i kod *Desktopa*, desnim klikom na dugme *Start* ili izborom stavke *Settings* te opcije *Taskbar*, startni meni se može podesetiti prema želji. Obično se najčešće korišćene opcije stavljaju u lije-

rarhijski viši nivo, mada se za istu stvar može upotrebiti i prečica na desktopu. Prednost startnog menija je ta što je on prisutan na svim aplikacijama *(Always on top)*, dok je za odlazak u desktop potrebno minimizovati radnu aplikaciju.



Prozori i Explorer

Već smo pomenuli da se prozori u Windowsu 95 koriste za prikaz otvorenih foldera, ali i više od toga. Prozori su osnovni elementi grafičkog okruženja, čime je „Microsoft" konačno opravdao ime svog operativnog sistema. Fantastičnim rešenjem za najvažniji element grafičkog okruženja, Windows 95 može biti pravi kameleon, a ne stereotipni jednostavni grafički operativni sistem koji se mnogima nije dopadao. Kako svaki prozor ima zasebanu naslovnu liniju *(Title bar)*, adaptivnu liniju menija, liniju gedžeta za brzo pozivanje

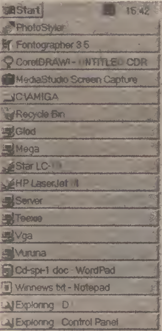




Pop-up meniji pojavljuju se na najrazličitijim mestima preko kojih prelazite mišem.

opcija iz menija, bogatu statusnu liniju i standardne gedžete za promenu oblika. Najobičniji prozor izgleda kao da pripada nekoj velikoj aplikaciji, a ne folderu. Što je još važnje, svaki prozor pamti svoj položaj, izgled, prikaz i sve ostale parametre, te se može prilagoditi nameni i željama korisnika. Ako je to prozor *Control Panela*, zbog razumnog broja različitih programa u njemu, odgovaraće mu prikaz sa velikim ikonicama, dok se za folder sa tekstovima istog tipa bolje koristi prikaz sa malim ikonama u više kolona. Konačno, kakve varijacije sve postoje možete videti na primeru sa slike gde smo otvorili nekoliko tipičnih prozora sa različitim prikazima.

Nije samo *Program Manager* postao deo mračne istorije jednog OS-a, već je to slučaj i sa *File Managerom*. Umesto njega, postoji program sa slikovitim nazivom *Explorer*. Pošto sada prozori mogu izgledati kao i aplikacije, na *Exploreru* se može gledati kao na naprednija verziju prozora. Prikaz u obliku hijerarhijskog stabla, poput onog iz *File Managera*, nalazi se u levom uglu dok se sadržaj otvorenih foldera i subfoldera (poddirektorijuma), kao kod prozora, vidi u desnom delu.



Za razliku od *File Managera*, opravdavajući svoje ime (u prevodu „istraživač"), *Explorer* nije ograničen samo osnovnim opcijama za manipulaciju fajlovima. Na raspolaganju je čitav niz opcija za podešavanje Windowsa, desktopa, kompjutera, lokalnih diskova, mrežnih veza, zajedničkih i ostalih mrežnih resursa i svih ostalih objekata.

Stalni igrači

Nekoliko ikona nije moguće ukloniti sa *Desktopa*. Najvažnija od njih je My Computer sa ikonama lokalnih floppy i tvrdih diskova, koje nose i skraćeni „DOS" naziv i deskriptivni „Windows" naziv, CD-ROM-a i drugih medija. Desnim klikom na *My Computer* ikonicu otvaraju se nekoliko strana za različita hardverska i softverska podešavanja. Ikonu *My Computer* možete preimenovati, ali to ime važi za sve korisnike jednog kompjutera.

Slično ikonici *My Computer*, kojom se pristupa resursima lokalnog kompjutera, ikonicom *Network Neighbourhood* pristupa se mrežnim resursima - drugim kompjuterima, štampačima itd. Sadržaj prozora skoro je identičan onome u Exploreru, ali je tu i prečica za Control Panel kojim se podešavaju svi parametri mreže. Umesto dugačkog naziva možete koristiti neki domaći, lepši i kraći, ali vam neće poći za rukom da ikonicu sklonite sa Desktopa.

Softverska reciklaža

Na drugim operativnim sistemima već odavno se koriste *Trashcan* i *Shredder*, a Windows je završio sa *Recycle Binom* kao folderom za skladište objekata predviđenih za brisanje. Za korisnike Windosa 3.x to

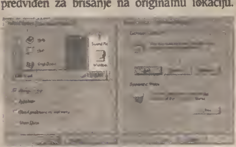
Taskbar može da se prilijubi uz bilo koju ivicu ekrana, da se poveća, smanji, sakrije...



Korpa za otpatke održava još neko vreme obrisane datoteke u životu. Moguće je (iako ne previše pametno) potpuno isključiti ovu opciju.

je nova stvar, pa vredi objasniti odakle potreba za nečim poput kante za smeće, sekača za papir ili koša za reciklažu u jednom operativnom sistemu. Objektno orjentisani operativni sistemi, kakav je sada i Windows, dozvoljavaju slobodniji pristup svim resursima ali stalnu opasnost predstavlja mogućnost nenamernog brisanja.

Kao i u stvarnim kancelarijama, stalno se nešto baca u koš, a posle radnog vremena čistačica obično isprazni smeće i svi papiri odu bestraga. Ako se pak ispostavi da nešto što smo nedavno odbacili ipak zatreba, malo preturanja po kanti i „peglanja" izgužvanih papira rešava problem. Recycle Bin lako vraća uklonjeni objekat predviđen za brisanje na originalnu lokaciju.



Ako vam se i Start meni ne svida, možete ga ispretumbati i učiniti omiljene programe daleko pristupačnijima.

Kako čistačice ne prazne kante dok se ne prepune, slično je i sa *Recycle Binom*. Kapacitet Recycle Bina određuje se kao procenat ukupnog kapaciteta medija, a njegova ikona je jedina na desktopu koja se ne može čak ni preimenovati.

Windows 95 je operativni sistem sa fleksibilnim grafičkim okruženjem koje je znato napredovalo u odnosu na prethodne 3.x verzije. Ipak postoje neka ograničenja, ali i to radi nekakvog uniformnog izgleda grafičkih elemenata. Na kraju možemo reći: „Od koga je, dobro je."

Nikola STOJANOVIĆ

Zahvaljujemo se firmama "Šutlić & Mikro dizajn" (tel. 011/332-607) i "Vidra info" (011/444-94-56) koje su nam za potrebe prikaza Windowsa 95 pozajmile dve lepe multimedijalne konfiguracije:

Vidra info:
- 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM-a
- 540 MB hard disk
- Trident 9440 AGi
- Mozart Sound System 16
- CD-ROM Sony 55E
- SHR kolor monitor

Šutlić & Mikro dizajn:
- 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM-a
- 540 MB hard disk
- Trident 9440 AGi
- Prolink Sound Plus 16
- CD-ROM Sanyo
- Daewoo 15" kolor monitor



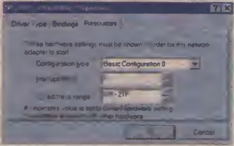
Windows 95 i mreže

Sve na jednom mestu

Mogućnost umrežavanja - jedna od osnovnih prednosti Windowsa 95

Umrežavanje je pod Windowsom 95 dobilo potpuno novi smisao. Naime, mreža se sada tretira kao integralni deo operativnog sistema, a ne kao dodatak za koji je potrebna gomila eksternih drajvera i sati i sati podešavanja.

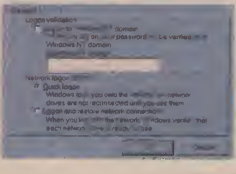
Celokupno podešavanje mrežnih parametara vrši se pomoću *Network* ikone iz *Control Panela*. Da bi računar bio „propisno" umrežen, potrebno je podesiti četiri parametra - *Client, Adapter, Protocol* i *Service*, zatim identifikovati mašinu (dodeliti joj naziv i radnu grupu kojoj pripada) opcijom *Identification*. *Client* omogućava vašem računaru da koristi diskove i štampače na drugim serverima u mreži. *Adapter* je drajver za mrežnu karticu, a njegov specijalni slučaj je *Dial-Up Adapter* (povezivanje na mrežu preko modema), o kome nećemo govoriti u okviru ovog teksta. *Protocol* je „jezik" koji koriste računari u mreži za međusobnu komunikaciju.

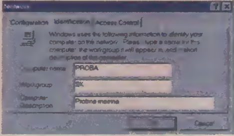


Podešavanje parametara mrežne kartice. Windows 95 sam stavlja korisniku do znanja ukoliko određena kombinacija parametara dovodi do konflikta sa postojećim hardverom

Svi računari jedne mreže moraju da koriste isti mrežni protokol. Naravno, ukoliko je računar istovremeno povezan u više mreža, moguće je koristiti i više, potpuno nezavisnih protokola. *Service* omogućava vašem računaru da se ponaša kao server, pri čemu drugi računari na mreži mogu da koriste diskove i štampače koji su fizički vezani na vašem računar. Moguće je kompjuteru dodeliti i druge serverske zadatke kao

Određivanje podrazumevanog Windows NT servera





Identification prozor u kome se određuju naziv mašine, radna grupa kojoj pripada i eventualni komentar

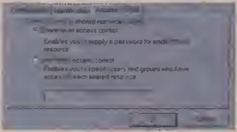
što su obezbeđenje modemske ili faks veze za mrežu ili servisiranje interne pošte. *Service* takođe omogućava da vaš računar radi stvari poput mrežnog *backupa* (sigurnosnog arhiviranja podataka) i sl.

16 ili 32, pitanje je sad...

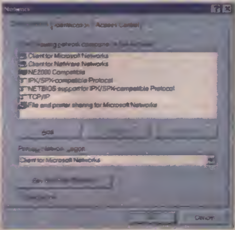
Skoro svi drajveri za mrežne kartice i razne protokole koji dolaze uz Windows 95 su 32-bitni. Ponekad se, međutim, dešava da za neku karticu ne postoji takav drajver u Windowsu 95, pa se moraju koristiti priloženi drajveri koji su po pravilu 16-bitni, prilagođeni starom Windowsu 3.1. Sa veoma starim karticama može vam se desiti da imate samo drajvere za DOS. Naravno, Windows 95 može da iskoristi takve drajvere. Windows 95 moći će da iskoristi i ove drajvere, ali mrežna komunikacija će biti sporija nego kada se koristi 32-bitni drajver.

Svaka instalirana kartica mora se hardverski podesiti. Operativnom sistemu mora se naglasiti na kom interaptu i u kojoj adresnoj oblasti kartica radi. O ovome je naš časopis već pisao, tako da se sada nećemo zadržavati na tome. Želeli bismo samo da napomenemo da Windows 95 ovde olakšava korisniku podešavanje tako što sam pokazuje koji parametri dovode do konflikta sa drugim hardverom u računaru, a koji ne.

Privilegije korisnika - Share-level ili User-level (vidi tekst)



I na kraju, za svaki adapter se mora podesiti koji protokoli preko njega funkcionišu. Jedan adapter može podržavati i više protokola (ukoliko je reč o heterogenoj mreži koja na istom mrežnom kablu sadrži više tipova mreža), a ukoliko računar poseduje više mrežnih kartica ili ukoliko koristite *Dial-Up Adapter*, moguće je odrediti koji će protokol preko čega ići.



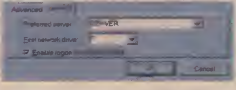
Network prozor (Control Panel) na kome se podešavaju svi parametri. Na slici se vide klijenti, protokoli, adapteri i servisi

Sigurnosni mehanizmi

Serveri su računari na koje su priključeni diskovi i štampači koje koriste korisnici drugih računara (tzv. klijenata ili radnih stanica). Specijalizovani mrežni serveri, poput *Netware* ili *Windows NT* servera, omogućavaju preciznu kontrolu čemu će koji korisnik moći da pristupi. Na svakom takvom serveru postoji lista korisnika sa lozinkama. Resursima servera mogu da pristupaju samo korisnici koji se pravilno loguju (otkucaju svoje korisničko ime i lozinku). Pored toga, svaki korisnik poseduje određene privilegije. Pritom server zna čemu svaki korisnik sme, a čemu ne sme da pristupi, u koje direktorijume sme da upisuje svoje fajlove, a iz kojih sme samo da čita i koje štampače sme da koristi. Sve privilegije određuje administrator pomoću specijalnih programa koji se dobijaju uz serverski softver.

Ono što je nama bitno je da i Windows 95 može glumiti server i omogućiti drugim radnim stanicama da koriste njegove diskove i štampače ukoliko se instalira *File and printer sharing Service*. U osnovnom paketu dobijaju se *Service*

Određivanje podrazumevanog Novell NetWare servera



drajveri za *NetWare* i *Microsoft* mreže, s tim ograničenjem da samo jedan može biti instaliran, nikako oba odjednom. Ukoliko želite da omogućite pristup drugima, neophodno je odrediti im i privilegije i prava pristupa, jer sigurno ne želite da svaki korisnik mreže može da radi šta želi sa vašim fajlovima. U tu svrhu postoji stavka *Access Control* pod već pomenutom *Network* ikonom *(Control Panel)* koja sadrži dve opcije - *Share-level* i *User-level*. Prva opcija podrazumeva da za svaki direktorijum ili štampač odredite posebnu lozinku bez koje korisnici neće moći da joj pristupaju, dok druga uzima listu korisnika sa određenog *NetWare* ili *Windows NT* servera i dozvoljava pristup samo onim korisnicima koje dotični server odobri.

Pri *User-level access* kontroli postoji mogućnost da se svakom korisniku odrede privilegije pristupa. Postoji fiktivni korisnik „The World" čije privilegije dobijaju svi oni korisnici kome nisu eksplicitno određene druge privilegije. Ukoliko je mreža takva da u njoj nema posebno određenih servera (tzv. *peer-to-peer* mreže), a korisnici međusobno dele resurse između svojih radnih stanica, jedina moguća opcija je *Share-level access* control.

Mrežni klijenti

Da bi računar pod Windowsom 95 bio mrežni klijent u *NetWare* mreži, potrebno je instalirati *Client for NetWare Networks* i *IPX/SPX-compatible Protocol*. Ovo nije jedina varijanta, ali je najbolja, jer je komunikacija sa *NetWare* serverom najbrža. Moguće je koristiti i više servera odjednom, ali će vas onda svaki server posebno pitati za korisničko ime i lozinku. Svaki logički disk na *NetWare* serveru koji koristite dobija posebno slovo, ukoliko pod opcijom *Primary Network Logon* odaberete *Client for NetWare Networks*, Windows će vam pri startu ponuditi da se logujete na onaj *NetWare* server koji odaberete kao podrazumevani.

Povezivanje na *Microsoft Windows Network* mreže radi se slično. Potrebni su vam *Client for Microsoft Networks* i *NetBEUI* protokol. Ukoliko u ovakvoj mreži postoji *Windows NT* server, za njega je potrebno logovanje kao i za *NetWare* server. Ukoliko takvog servera nema, moguće je koristiti jedino *Share-level access control* i onda je stvar korisnika određenih računara da odrede čemu će vam dozvoliti pristup, a čemu ne.

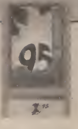
Windows 95 nije napravio nikakvu revoluciju u umrežavanju - on je jednostavno okupio sve popularne mreže na jednom mestu i konačno omogućio korisnicima da umreže svoje računare koristeći samo ono što im operativni sistem nudi, bez ikakvih eksternih drajvera i programa.

Slobodan POPOVIĆ

Zahvaljujemo gospodinu Dejanu Jakovljeviću iz računskog centra Elektrotehničkog fakulteta u Beogradu na pomoći pri realizaciji ovog članka.

Microsoft Network

Nešto što mi nemamo

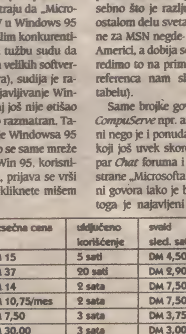


Zajedno sa Windowsom 95, 24. avgusta je startovao i Microsoft Network (MSN), online mreža koja je sastavni deo Windowsa 95 i koja je izazvala bes vlasnika drugih mreža

Vlasnici ostalih mreža *(CompuServe, America Online...)* smatraju da „Microsoft" integracijom *MSN* u Windows 95 stiče monopol nad ostalim konkurentima pa su potegle čak i tužbu sudu da se to zabrani. Na molbu velikih softverskih kuća (u pitanju je velika lova), sudija je raspravu odložio da ne bi omeo pojavljivanje Windowsa 95 na vreme, ali ceo slučaj još nije otišao *ad acta*, već će uskoro biti ponovo razmatran. Tako se može desiti da sledeće kopije Windowsa 95 budu isporučivane bez *MSN-a*. Što se same mreže tiče, ona je potpuno ugrađena u Win 95, korisnički interfejs je isti, prozori su isti, prijava se vrši automatski čim prvi put dvaput kliknete mišem na MSN ikonu.

mreža	mesečna cena	uključeno korišćenje	svaki sled. sat
CIS standard	DM 15	5 sati	DM 4,50
CIS proširen	DM 37	20 sati	DM 2,90
MSN Nemačka standard	DM 14	2 sata	DM 7,50
MSN Nemačka godiš. pretp.	DM 10,75/mes	2 sata	DM 7,50
MSN USA standard	DM 7,50	3 sata	DM 3,75
MSN USA proširen	DM 30,00	3 sata	DM 3,00

Za prijavljivanje vam je potrebna kreditna kartica (drugi načini plaćanja su u razmatranju), a pri prijavljivanju sami birate ime koje ćete koristiti i to je ujedno vaša adresa u *MSN*-u ili na Internetu po principu account@msn.com. Vizuelno je mreža jako napredna, sa puno grafika u boji, koristi slično kao i *WWW* hipertekst i daje takozvanim Content Providerima (prodavci usluga) veliku umetničku slobodu u kreiranju svoje ponude. Sve ovo se ipak pokazalo kao mač sa dve oštrice: ovako veliki broj grafika zahteva duže vreme za transfer, infrastruktura nodova (pogotovo po Evropi) još uvek je slabo razvijena i velika većina radi na 9600 bps, što je jako sporo, i odražava se pre svega na vaš telefonski račun. MSN bi tek sa 28800 bps bio prava stvar, ali toga još uvek nema ni u snu. Posebno što je razljutilo potencijalne korisnike po ostalom delu sveta (izvan Amerike) je to da su cene za MSN negde i po nekoliko puta veće nego u Americi, a dobija se mnogo manje za te pare. Uporedimo to na primeru Amerike i Nemačke, a kao referenca nam služi mreža CompuServe (vidi tabelu).



Same brojke govore dovoljno po sebi koliko je *CompuServe* npr. atraktivnija mreža ne samo u ceni nego je i ponuda neizmerno veća nego na *MSN* koji još uvek skoro potpuno prazan, izuzimajući par *Chat* foruma i nešto podrške za Windows od strane „Microsofta". O evropskim forumima nema ni govora iako je bilo obećano. Najbolje od svega toga je najavljeni potpuni pristup *Internetu* od strane *MSN*, koji za sada funkcioniše samo u Americi, dok u ostalim zemljama, iako plaćaju mnogo veće cene, korisnici moraju bar do iduće godine da se zadovolje samo *mailom* i *Usenetom*.

Najbolje ipak za kraj: pošto budući *Content Provideri* na *MSN-u* nisu nikakve humanitarne organizacije, sve ima svoju cenu, pa je pretplata samo jedan deo troškova, jer *Content Provideri* određuju cene za ono što stoji na raspolaganju po svojoj volji, pa se može desiti da ako skinite jednu sličicu u npr. GIF formatu platite dolar ili dva za to. Pri pokušaju da pročitam *tipsove* za Win 95 u „Inside Microsoft Windows 95", zatraženo mi je da platim dodatnih 1,49. Što je mnogo, mnogo je.

Zato neka niko ne žali što je „Microsoft" sa *MSN-om* zaobišao Jugoslaviju.

Miomir BESARABIĆ
mbesarabic@access.ch
CompuServe: 100517,1045

Vidra multimedija

Nešto sasvim drugačije od onoga što smo navikli da gledamo



Snimio Slobodan POTIĆ

Svi smo podložni uticaju reklame, naročito televizijske. Tako nas je privukla slika, za naše prilike neobičnog, kompjutera sa šturo ispisanim podacima o tome kako se treba obratiti firmi „Faso" (to su oni sa grejalicama). Spiker je usput čitao tekst u kome se pominjala „podzemna železnička stanica kod Vuka".

Nenameran usputni prolazak doveo nas je pred jednu od retkih pravih prodavnica kompjutera. Razgovor sa prodavcem objasnio nam je mnoge stvari: da firma koja se pominje u reklami ne sklapa kompjutere, da je to samo zajednička radnja sa firmom „Vidra Info" koja, u stvari, isporučuje već sklopljene cele kompjutere Italijanske firme „SHR".

Put nas dalje vodi u blizinu Kalenić pijace gde se nalazi sedište firme „Vidra Info", opremljenije i veće nego što smo mogli i da pretpostavimo. U razgovoru sa gospodinom Golubovićem, direktorom, saznajemo da je firma nastala od predstavništva italijanske firme „Olivetti" (sa kojom se još održava tesna saradnja), da se uglavnom bavi velikim sistemima, a da je investirano u izvestan broj PC-a samo da bi se proverilo da li je tržište spremno za izlete izvan uobičajenih okvira.

Priznajemo da smo pomalo bili u nedoumici, pre svega što nismo videli upadljivo bolje komponente koje bi se mogle takmičiti sa trenutnom beogradskom tržišnom ponudom.

Šta se nudi

U paleti od četiri konfiguracije koje nudi „Vidra Info" ipak postoje uobičajeni elementi: dva 486 kompjutera sa taktovima na 66 i 100 MHz i dva Pentiuma (60 i 90 MHz). Kao što vidite nema Pentiuma na 150 MHz, ali nema ni 386-ica.

Urođena skromnost naterala nas je da tražimo procesorski najskromniju varijantu. Iako je u beogradskim krugovima DX/2 odavno „demode" zanimalo nas je šta može da ponudi jedna DX/2 konfiguracija protiv takvog stava tržišta. Pored toga, ova konfiguracija standardno nudi CD-ROM i zvučnu karticu kao deo sistema.

Spolja...

Na svakoj komponenti uredno je ispisan znak proizvođača „SHR" (čak i na mišu). Kućište je, na radost mnogih redakcijskih posetilaca, bilo u desktop izvedbi (vodoravno). Nismo ni znali da ljudima toliko nedostaju ova kućišta. Iako je izražavana blaga sumnjičavost u izdržljivost plastike, kućište je bez problema izdržavalo težinu monitora i naleganja nevernih Toma.

Uz dosta uobičajen izgled ostalih komponenti, izdvajao se par zvučnika koje takođe dobijate ako se odlučite za kupovinu. Zvučnici su, naravno, aktivni i imaju posebno napajanje. Na desnom se nalazi zajednička kontrola jačine zvuka i prekidač za isključivanje.

Monitor nema ni ravan ni četvorougaoni ekran, ali je pokazivao vrlo dobre rezultate u izdržavanju rezolucija, svežini boja i podešenosti. Gama monitora je 1,3 i samo jedan redakcijski monitor od 15 inča imao je bolju i verniju sliku.

... i unutra

Otvaranje kućišta je veoma prosto pod uslovom da imate gde da odložite monitor. Potrebno je odvrnuti samo jedan vijak, a to se može učiniti i bez šrafcigera. Kućište je, iako plastično, vrlo dobro mehanički osigurano i oklopljeno čeličnim limom. Prosto idealno za nekoga ko često menja kartice.

Na napajanju je opet SHR-ova oznaka. Svičer inače deluje veoma ubedljivo, mnogo ubedljivije od kineske konfekcije kojom smo preplavljeni.

Same komponente i nisu toliko neobičajene za domaće prilike. SiS-ova PCI ploča sa integrisanim kontrolerima, „Maxtorov" hard disk od 540 MB, *Trident 9440 AGI* u PCI izvedbi, *Sony 55E* CD-ROM drajv i *Mozart* zvučna kartica koja se razlikuje od one koju smo već testirali po tome što, pored standardnih IDE kontrolera za CD-ROM uređaje *(Sony 33, Mitsumi, Panasonic)*, ima i sekundarni EIDE kontroler za ATAPI uređaje.

To su jedine dve kartice, a korisniku na raspolaganju ostaju tri PCI i dva ISA slota, što može da se pokaže kao premalo. Navedena konfiguracija ipak služi prevashodno za zabavu pa se i ne očekuje naročito veliki broj dodatnih uređaja.

U radu

Pored toga što su sve komponente vizuelno usklađene (poput italijanskog nameštaja), mašina se pokazala i kao prilično pouzdana. Pošto je kompjuter prvenstveno korišćen za višestruke instalacije Windows 95, nismo stigli da izvedemo propisne testove, ali se tokom rada mašina pokazala i primetno bržom od neposrednih redakcijskih takmaca i bez zaglavljivanja u radu.

Na kraju da dodamo da je, za naše prilike sasvim neuobičajeno, garancija za sve „Vidrine" kompjutere čak tri godine, što na svojevrstan način govori o samouverenosti proizvođača. Priča, naravno, ima i mračnu stranu. I pored sve lepote, cenu od preko 10.000 dinara smatramo previsokom za mašinu ove klase.

Voja GAŠIĆ

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0552, T. Stančević, V. Gašić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Toshiba XM-5302B

Najbrži četverobrzinski CD-ROM koji smo imali prilike da testiramo

Kao što smo do sada već konstatovali, CD-ROM drajvovi prešli su iz luksuza u standardnu opremu. O njima smo toliko pisali da ovaj tekst nema ništa novo da doda na generalnom planu. Želeli bi samo da vam skrenemo pažnju na model koji bi svakako trebalo uzeti u obzir pri kupovini.

Toshiba XM-5302B CD-ROM je četverobrzinac ATAPI tipa, što znači da se priključuje direktno na konektor za hard-diskove IDE kontrolera. S njim se dobija standardni drajver za DOS koji ga, uz MSCDEX, prijavljuje kao logički drajv. Sve što smo s njim probali radilo je potpuno standardno i sa te strane nemamo nikakvih primedbi.

Snimio Slobodan POTIĆ



Ono što ovaj drajv izdvaja od ostalih je natprosečna brzina. Na našim testovima pokazao je brzinu prenosa od 572 kb u sekundi, što je najbrže što smo do sada videli. Poređenja radi, drugi četvorobrzinci koje smo testirali prenoše oko 450 do 470 kb/s, dok se te vrednosti za dvobrzince kreću od 190 do 320 kb/s. Ovolika brzina svakako prija kako igrama (koje su u poslednje vreme toliko zahtevne da prevazilaze i najzahtevnije aplikacije), tako i u „ozbiljnom" radu.

Možemo da pohvalimo i drajver koji ne zauzima mnogo memorije ali, za razliku od novih „Sonyjevih" drajvera, ne spada u one koji dozvoljavaju 32-bitni *disk access*. Pošto cene opreme kod nas variraju gotovo svakodnevno, ne možemo sa sigurnošću tvrditi realnu cenu ovog drajva. Ukoliko ga nađete po ceni koja ne iskače preterano od ostalih četverobrzinaca, svakako ga kupite.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Hellas Computers

PC CD-ROM na Amigi

Recept za uspešno postavljanje i rad sa CD ROM-om na Amigi nije težak, ali zahteva minimalno poznavanje elektronike da bi instalacija prošla uspešno.

Potreban vam je, pre svega, CD-ROM uređaj. Probali smo dva modela: *SONY CDU 55e* i *SANYO CRD-450P* koji se priključuju na AT BUS (IDE) kontroler i spadaju u klasu EIDE CD ROM-ova. Pored navedenih modela, mogući kandidati su i mnogi „Mitsumi", „Chinon", „Panasonic" modeli IDE CD ROM-ova za koje možete naći *atapi* drajvere.

Dva navedena modela CD-ROM-a pokazala su odlične rezultate i podržavaju veoma važne standarde *CD-ROM XA, CDDA (Red Book), Photo-CD Multi-Session*, što ih čini pogodnim za igranje CD32 igara. Preko posebnog programa može se pokrenuti čak i problematični format CDTV.

Hardver i softver

CD ROM se priključuje na (IDE) AT BUS kontroler Amige, poznatiji kao *Data* kabl za hard disk. Na kablu za hard-disk (40 žilni, trakasti kabl) mora da se instalira još jedan 40 pinski konektor koji se priključuje na CD ROM (naravno ukoliko već nemate kabl sa dva konektora). Takođe je potrebno dovesti i napone napajanja 5 i 12 volti. CD ROM mora biti džamperima postavljen u „slave" mod, bez obzira da li hard disk postoji ili ne (važno!). Džamper i konektori se nalaze sa zadnje strane CD ROM-a.

Potrebno vam je nešto od softvera koji će vaš CD ROM učiniti vidljivim za Amigu: *AmiCDFileSystem* i *atapi* drajver za *A1200/4000*. *AmiCDFileSystem* se sastoji od „handlera" koji govori Amigi kako da rukuje sa novim uređajem i mora se kopirati u *L:* direktorijum. *Atapi* drajver za *IDE* CD-ROM kopira se u *DEVS:* direktorijum. Ikonu *CD0* treba kopirati u *DEVS:* - ona služi za eventualno naknadno startovanje CD-ROM uređaja iz *Workbencha*. Ako želite, možete snimiti i program *FindCD* i kopirate ga u bilo koji folder pod *pathom* koji detektuje CD ROM na vašem sistemu.

U ikoni *CD0:* koja se nalazi u direktorijumu *DEVS:* mora se u *Tools types* promeniti korišćenje *scsi.device* u *atapi.device* (razlozi su očigledni). Takođe treba postaviti i broj *Unita:* za CD ROM mora biti 1, a za Hard disk (HDD) ostaje *0*. Treba obratiti pažnju na mala i velika slova kod upisivanja u *Tools types*.

Postoji dodatni uslužni programčić po imenu *SetAtapiSpeed* kojim možete ekperimentisati sa brzinom drajvera i naći optimalno rešenje za vaš CD ROM uređaj.

Ako ste priključili CD ROM i kopirali sve potrebne fajlove na propisana mesta, ostaje vam da samo uključite Amigu i vidite rezultate svog rada. Po podizanju sistema Amiga sama prijavljuje postojanje novog uređaja (device), a po ubacivanju diska pojavljuje se ikona diskete (?) sa naslovom CD-a.

Testovi

Probali smo prvo *SysInfo*, koji je sve lepo prijavio i deklarisao brzinu „Sanyo" CD ROM-a na 320,8 Kb/s bez ikakvog keširanja. Interni bafer kod oba testirana CD-ROM-a je 256 KB, što je sasvim dovoljno. Da bi sve još brže radilo, možete upotrbite CLI komandu Diskchange CD0: čime dobijate optimalan pristup CD ROM-u i sve operacije sa CD-ROM-om se ubrzavaju i postaju efikasnije.

Biblioteka sa preko 1000 GIF slika odazivala se veoma brzo, a CD sa par igrica i animacija takođe je radio lepo. Igra za konzolu *CD32 (Tower Assault)* sa brojnim animacijama i muzikom vrtela se bez ikakvih problema. Možete čitati i listati kompakt diskove za PC, ali malo toga možete startovati. Izuzetak su diskovi na kojima se nalaze slike GIF, JPEG, PCX ili nekog drugog Amigi prepoznatljivog, formata. Slično važi i za tekst.

Besprekoran rad

Treba napomenuti da su oba CD ROM-a testirana i priključena na *Amigi 1200* na 2 MB rama i 3,5-inčnim hard diskom *Quantum LPS420MB*. Za povezivanje 2,5-inčnog diska i CD ROM-a mora se praviti poseban kabl zbog različite širine kablova i konektora. CD ROM mora imati i dodatno napajanje, pošto Amigin ispravljač nema dovoljno snage da bi napajao i hard disk i CD ROM.

Pošto Amiga 1200 u svom *Kickstartu 3.0* nema podršku za CD-ROM koja postoji u *Kickstartu 3.1* na Amigi CD32 i Amigi 4000 može biti problematičan auto-start sa CD-a igara, introa itd. Rešenje je u CD32 emulatoru iz kojeg se može butovati CD. Veštiji korisnici problem će rešiti dodavanjem jednog reda u *Startup-sequence*.

Postoje, naravno, i drugi programi koji omogućavaju priključivanje CD-ROM uređaja na Amigu, ali prednost *AmiCDFileSysa* je kompaktnost. Sve je objedinjeno u samo jednom hendleru.

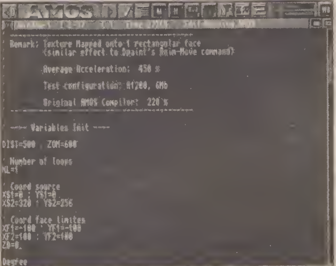
Milan BUBULJ

(SETNet: 38-[illegible])

AMOS Professional 2.00 i AMOS Professional Compiler

Jedan od najuspešnijih BASIC-a na Amigi

Ko bi rekao da će jedan BASIC istrajati na Amigi tolike godine. U njemu su čak napisane i neke poznate igre - *JetStrike, Valhala I i II, Time Keepers*, ali i uslužni programi - *GRAC* (GRaphic Adventure Creator).



AMOS Professional je logičan nastavak AMOS-a, sa proširenim setom naredbi i promenjenom radnom okolinom. Najveći napredak je uvođenje AMOS Interfacea. AMOS Interface je skup BASIC i internih naredbi koji olakšava komunikaciju sa korisnikom, slično kao što je gadtools.library pojednostavio korišćenje gadgeta ili AMAL (AMos Animation Language) animaciju u AMOS-u.

Osnovne naredbe su dostupne iz samog BASIC-a, dok se ostale (interne) koriste na isti način kao naredbe AMAL-a - zapisane u stringu ili memorijskoj banci koji se prosleđi AMOS-u preko BASIC naredbi. Ovaj način programiranja ima svoje prednosti - taj deo programa se izvršava vrlo brzo i paralelno sa glavnim programom koji se ne usporava, ali i mane - programiranje je nepregledno, potraga za greškama teška.

Na „Accessories" disketi se nalaze programi koji olakšavaju probleme - „AMAL_Editor" za AMAL, i „Resource_Bank_Maker" kojim se vrlo lako prave i edituju Resource banke (svi podaci, semplovi, slike, moduli, sprajtovi itd. koje AMOS koristi se nalaze u memorijskim segmentima zvanim banke), u kojima se nalaze grafički i tekstualni elementi Interface-a, kao i sami Interface programi (tek od verzije Pro 2.00).

Važan deo AMOS-a Pro zauzima i Help koji je organizovan kao hipertekst. Help se može pozivati iz menija ili pritiskanjem tastera 'Help'. U ovom drugom slučaju AMOS sam pretražuje Help bazu za objašnjenje naredbe ispod kursora. Za svaku naredbu dati su kratko objašnjenje i format. Ako ni ovo nije dovoljno, klikom na naziv naredbe u gornjem levom uglu Help prozora AMOS učitava u editor program-primer za datu naredbu sa diskete „Examples". Na „Tutorials" disketi se nalazi još programa koji su detaljno komentarisani i demonstriraju specifičnosti AMOS-a. Pored sve ove dokumentacije i pomoći, uputstvo je poželjno, ali i daleko od nephodnog.

Sam *AMOS Pro 2.00* dolazi na jednoj update disketi. Prelazak na novu verziju je automatizovan i veoma prost. Update program traži redom diskete *AMOS-a Pro* (NE običnog AMOS-a: u našem slučaju radilo se o AMOS-u Pro v1.11). Najviše su promenjeni AMOS_Pro_System i Accessories, zbog razlika u samom sistemu AMOS biblioteke, editora, extensiona i konfiguracionih fajlova.

AMOS Pro Compiler se isporučuje na jednoj celoj disketi. Iako je možda nepotrebno, iskustvo je pokazalo da je bolje izdvojiti još jednu disketu nego napraviti zbrku na ostalima. Postoje dve verzije kompajlera: „Compiler_Shell" i „Tiny_Shell". „Compiler_Shell" se može koristiti kao poseban program, nezavisan od AMOS-a, što znači da nije potrebno učitavati AMOS, pa kompajler, pa tek onda program koji se kompajlira. Ovaj kompajler je pogodniji za finalne verzije programa, može se konfigurisati i memorijski je zahtevniji. „Tiny_Shell" je tzv. AMOS accessory, rezidentni pomoćni program koji se nalazi u memoriji dok je u editoru korisnikov program. To znači da se ova verzija mora startovati iz AMOS-a dok se program koji se kompajlira nalazi u editoru.

Ono što izdvaja *AMOS Pro Compiler* od ranijih verzija je to što pravi pouzdaniji i optimizovan kod, tako da je u zavisnosti od programa ubrzanje nekoliko puta veće u odnosu na program startovan iz AMOS-a. To i nije toliko neobično, s obzirom da AMOS ima samo jednu vrstu celobrojnih (integer) varijabli i to veličine longworda (4 bajta). To je krajnje neozbiljno, jer se kod iteracija koriste najčešće integeri veličine bajta i worda (2 bajta) koji „troše" proporcionalno manje procesorskog vremena.

Otkud ova poboljšanja u AMOS Pro Compileru i zašto tek od ove verzije kompajlera? Pa možda zato što je Fransoa Lione (Francois Lionet, „otac" AMOS-a) prepustio dalji razvoj Žan-Batist Bolkatou (Jean-Baptiste Bolcato). Za one koji ne veruju u podatke o boljim performansama nove verzije, postoji disketa „Extras" na kojoj se nalaze različiti programi sa vremenskim poređenjenima. Na toj disketi se nalazi i On-Line Help za AMOS Pro Compiler.

AMOS Pro 2.00 donosi dosta poboljšanja. Neki bagovi su ispravljeni (AMOS Pro 1.11 ih je imao i previše), memorijska potrošnja je ostala ista (ne uzimajući u obzir AMOS1.3 ili EasyAMOS), brži je od svih starijih verzija AMOS-a. Zamerka je da sama struktura BASIC-a nije menjana još od početka, tako da nedostaju naredbe i strukture koje postoje u drugim BASIC-ima (a koji su to preuzeli iz C-a i Pascal-a) kao što su „case", fiktivni i realni parametri procedura, funkcijski potprogrami, nepostojanje struktura i tipova, koji su odlike BASIC-a nove generacije. Od zamerki specifičnih za Amigu, tu su skoro nikakva podrška operativnog sistema (koja je recimo u Blitz Basicu dosta dobro urađena) i nemogućnost korišćenja AGA grafike. Ako je verovati autorima, ove dve mane biće ispravljene u sledećim verzijama.

Petar UROŠEVIĆ

FaxMail for Windows

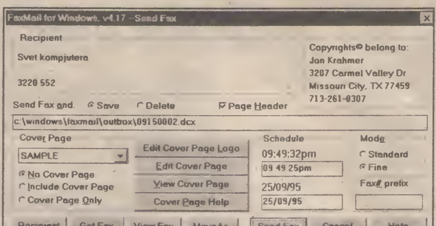
Jednostavan, brz i efikasan program za slanje i primanje faksova

Da li vas je ikada nervirala sporost i glomaznost *WinFaxa* i sličnih apikacija? Da li ste ikada poželeli da pošaljete faks nekome bez mnogo pompe, komplikacija i čekanja? Ukoliko imate potvrdan odgovor na ova pitanja, pokušaćemo da vam predstavimo potencijalno rešenje.

FaxMail for Windows je skup kratkih programa koji zajedno deluju kao kompleksan mehanizam za slanje, primanje, skladištenje i organizaciju faksova. Osnovne vrline su mu brzina i jednostavnost. Ne poseduje neke kompleksne opcije poput *WinFaxa*, ali je sve na svom mestu, jednostavno i brzo za korišćenje.

Osnovni deo programa koji vrši komunikaciju sa fax/modemom (podrazumeva se, naravno, da ga posedujete) je tzv. *Dynamic Fax/Modem-Driver*. FaxMail poseduje podršku za nekoliko desetina raznih modela, a pri instalaciji se automatski prepoznaje korisnikov fax/modem, ukoliko postoji na listi podržanih. Ali, uvek se može odabrati „generički" model koji radi sa ogromnom većinom postojećih fax/modema.

Slanje se obavlja na klasičan način. FaxMail se upiše u listu postojećih štampača, a korisnik iz aplikacije iz koje želi da pošalje faks jednostavno štampa preko dotičnog drajvera. Sve ostalo vrši sam FaxMail. Stvari poput telefonskog imenika, biblioteka zaglavlja ili gotovih faksova i slanje faksa u određeno vreme potpuno su podržane, što program čini veoma pristupačnim čak i za neiskusne korisnike. Jedina zamerka je ne tako dobar dizajn dijalog-prozora koji može da zbuni korisnika.



Primanje faksova je još lakše - potpuno je automatizovano. Korisnik treba samo da odredi posle koliko zvona fax/modem treba da odgovori na poziv i sve ostalo ide samo po sebi. Pristigli faks moguće je videti na ekranu, odštampati ili snimiti. Ovde takođe imamo zamerku - nemoguće je namestiti da fax/modem odgovara na pozive, tako da, ukoliko korisnik **ne želi** da prima faks, mora da ugasi FaxMail.

Radi veće brzine rada, FaxMail modifikuje *Control* meni svakog prozora (u gornjem levom uglu), dodajući tu pored standardnih opcija i ikone svojih potprograma. Ovim se omogućuje korisniku da brzo i lako poziva FaxMail, bez potrebe da poziva *Program Manager* (odnosno *Start Menu*, u zavisnosti od toga koji Windows koristite). FaxMail, takođe, prepoznaje Windows 95, mada nismo utvrdili da se išta bitno menja u njegovim performansama.

Programu ne možemo dati najviše ocene iz razloga koji će nekima zvučati pomalo snobovski - FaxMail je brz i jednostavan, ali nije dovoljno sofisticiran, tj. vidi se da je delo jednog čoveka, a ne profesionalnog razvojnog tima, kao što je to slučaj kod WinFaxa. Ništa vas ne košta da ga probate, a ako uspete da se izborite sa njegovim ponekad veoma čudnim korisničkim interfejsom, verujemo da ćete biti i više nego zadovoljni njegovim radom.

Slobodan POPOVIĆ

Directory Opus 5.0

Najkompletniji program za rad sa fajlovima na Amigi

Poslednja zvanična verzija *DOpusa* (4.12) imala je ogroman uspeh među vlasnicima Amige u celom svetu. Izuzetna lakoća upotrebe, odlične mogućnosti konfigurisanja, solidna brzina rada - samo su neki od razloga zašto su se korisnici opredeljivali za ovaj program u moru ostalih *(File Master, Disk Master, DirWorks...)*. Mnogi su se pitali da li je uopšte moguće poboljšati DOpus. Odgovor je stigao nakon jednogodišnjeg vrednog rada momka po imenu Džonatan Poter (Jonathan Potter). Svetlost dana ugledao je *Directory Opus 5*.

Prva stvar koja se primećuje po startovanju programa jeste potpuno novi spoljašnji izgled. DOpus je sada potpuno orijentisan prema operativnom sistemu - Workbenchu. Moguće je čak da se DOpusom zameni ceo Workbench (tu opciju možete izabrati prilikom instalacije). Na taj način se prilikom podizanja sistema odmah nalazite u DOpusu, a Workbench ekrana neće ni biti. Ovo je veoma korisna mogućnost, ali praktično upotrebljiva samo na sistemima sa mnogo (više od 3 MB memorije jer DOpus pri startu „pojede" oko 1 MB.

Izabrali pomenutu opciju ili ne, DOpus ekran izgleda isto kao i standardni Workbench ekran - u levom uglu se nalaze ikone trenutno prisutnih uređaja (hard disk, RAM disk...). Rad sa fajlovima se obavlja preko tzv. listera. Lister možete otvoriti ili klikom na ikonu nekog drajva/direktorijuma ili opcijom New iz 'Listers' menija.

Fajlovi u listeru mogu biti prikazani u obliku ikona ili imenima (to se reguliše opcijom 'View as' iz 'Listers' menija). U poslednjem slučaju pri vrhu lister prozora nalazi se toolbar sa standardnim opcijama za rad sa fajlovima (copy, delete, rename, find file, view, play...) koje možete i izmeniti (Listers/Edit Toolbar). Iznad se nalaze tri menija. Prvi možete sami editovati (Listers/Edit Lister Menu), a druga dva sadrže neke jednostavne opcije za rad sa listerima (npr. make source/dest, lock position...). Prednost listera u odnosu na prethodni koncept (dva odvojena prozora) je u tome što njihov broj nije ograničen (sem, naravno memorijom). Tako npr. možete otvoriti četiri listera, svaki sa sadržajem različitih direktorijuma i onda nesmetano prebacivati fajlove iz jednog u drugi. Tako možete jednostavno da prebacite fajl iz jednog u sva tri preostala direktorijuma (izaberete fajl, ostala tri listera podesite kao destination, i kliknete na copy/move u source listeru).



Interesantna novina su i tzv. **Buttons**. Njih kreirate opcijom New iz Buttons menija i zatim editujete opcijom Buttons/Edit. Svaki od njih može sadržvati ime nekog programa ili komande koji će se klikom na njega izvršiti. Zanimljivo je što Button može biti i grafički (u obliku sličice). Tako, za svaki vaš omiljeni program možete kreirati sličicu i jednostavnim klikom na nju pokrenuti program. Postoji nekoliko desetina gotovih sličica koje možete izabrati.

Konfigurisanje je isto kao i kod „starog" DOpusa, pa o tome možete pročitati nešto više u brojevima 3/93 i 3/94. Kada konfigurišete jedan Button prozor, možete ga snimiti opcijom Buttons/Save as. Možete učitati i pogledati nekoliko gotovih primera teko da dobijete neku predstavu o tome šta je sve moguće uraditi.

U okviru Settings menija možete podesiti radnu okolinu (Environment), npr. rezuluciju, boje... Kada jednom napravite radnu okolinu koja vam odgovara (razmestite listere i button prozore, izaberete boje itd.) možete je snimiti pod nekim imenom i kasnije po potrebi pozivati. Ostavljena je i mogućnost učitavanja i konverto-

vanja konfiguracije iz DOpusa 4. To se radi tako što izaberete Settings/Environment/Load a zatim stari konfiguracioni fajl (npr. S:DirectoryOpus.CFG). Ponudiće vam se da izaberete šta želite da konvertujete (environment, options, buttons, menus, drives, file types) i za koji trenutak imaćete te podatke snimljene u obliku koji je dostupan DOpusu 5.

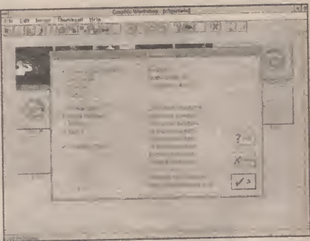
DOpus 5 podržava kreiranje različitih akcija za različite tipove fajlova (arhiva će biti pregledana ili otpakovana, dokumenat ispisan, slika prikazana...). Jedina je mana što je iz DOpusa 5 izbačena rutina za puštanje modula (zašto?) pa ćete biti prinuđeni da u tu svrhu koristite npr. powerplay ili smartplay. Sopstvene tipove datoteka možete uneti pomoću opcije File types na način objašnjen u broju 3/94.

Rutine za rad sa fajlovima su iznova napisane, što je rezultovalo drastičnim ubrzanjem u odnosu na prethodni DOpus. Tako su sada kopiranje i brisanje fajlova, pretraga direktorijuma i traženje fajla po disku neuporedivo brži. Nekima će ovo biti jedina prednost koju novi DOpus donosi jer će im biti teško da se naviknu na rad preko prozora. U svakom slučaju, *Directory Opus 5* je izuzetan program sa sjajnim mogućnostima i vredi ga imati.

Vladimir PRELOVAC

Graphics Workshop for Windows 1.1q

Popularni prikazivač slika, u Windows varijanti



Graphic Workshop je jednostavan program za prikazivanje, konvertovanje, štampanje slika, sa nekoliko osnovnih efekata za obradu slike (image processing). Verzija koju opisujemo radi u Windows 95 okruženju. U poređenju sa DOS verzijom koju smo ranije imali prilike da testiramo, ova donosi lepši i ljubazniji korisnički interfejs, poboljšanu podršku za JPEG format, rad sa novim PNG formatom, ograničenu MPEG podršku i nekoliko sitnica za lakše snalaženje po direktorijumima.

Za nekoga ko se nikada nije susreo sa *GWS-om* program liči na prepotopske programe za obradu slika pod Windowsom. Ako se zna da je program evoluirao od DOS verzije, to je ipak napredak. Ispod menija, kako se i očekuje, nalazi se red ikonica. Ako strelicu miša duže zadržite na jednoj ikonici, pojaviće se kratko objašnjenje u vezi sa funkcijom ikonice. Prva ikonica poziva opciju za konvertovanje selekto-

T.M. Centurion I

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Cirrus Logic 5434 (1 MB),
32-bitni TrueColor u WIN95
na 800x600 (sa 2 MB)
850 MB, EIDE hard disk,
PCI EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor
2180

T.M. Centurion II

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
32-bitni TrueColor u WIN95
na 800x600 (sa 2 MB)
1275 MB, EIDE hard disk,
PCI EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor
2290

T.M. ASUS P5

586 "PENTIUM"- 120 MHz,
PCI Bus "INTEL TRITON" ploča,
256K Pipeline burst cache
16 MB EDO RAM-a
Diamond Stealth Video, 2 MB
S3 Vision 868
Creative Labs Vibra16 PCI
1600 MB, EIDE hard disk,
Fast UART 16650
1.44 MB floppy,
Philips 17A kolor
Call

Instaliramo Win 95, Office 95 i Corel 95
Kopija diska iz CeDeteke - 100 din (90 za članove)
Igre po izboru - 100 din (90 za članove CeDeTEKE)
Programi po izboru - 100 din (90 za članove CeDeTEKE)

T.M. CedDeTEKA radi
svakog ponedeljka i četvrtka od 9 - 16:30
učlanjenje 150 dinara, mesečno 30 dinara
jeftinije snimanje za članove CeDeTEKE

T.M. Komponente:
MREŽNE KARTE:
NE2000, AMD, NE2100
SONY IDE & SCSI CD-ROM
drajvovi (4 x speed)
Creative Labs AeroPoint 3D
mouse & pen
Osnovna multimedija:
Media Magic 16 (sound) +
Sony 4 x sopeed CD-drajv
Komunikacioni paket:
Multimedia Modem +
mikrofon + softver
Sound Blaster 16 ASP
Sound Blaster AWE 32
Epson matrični i INK JET štampači

Novosti T.M. CeDeTEKE:
338 Motorcycle registry '95-96
340 Multimedia Cats & Dogs
341 History of the World
342 Body 2 in 1 How your Body works & 3D Deck
344 Groller Guinness Multimedia disc of records 1995
346 Space Pirates (igra iz serije Mad Dog Mc...)
347 Microsoft 500 Nations
348 NBA live '95
349 Star Trec - The Next Generation A Final Unity
351 Merriam Webster's Collegiate Dictionary deluxe
354 Used Car (kako kupiti koriscena kola
356 The Big Red Adventure
358 Microsoft Creative Writer
360 The Last Bounty Hunter (poput Mad Dog Mc...)
361 Drug Wars
362 Boat Registry Vol. 1
369 U.S. Military Helicopters
370 The Deadalus Encounter (3 CD-a)
371 U.S. Amphibious Assault
372 Cica (shareware for Windows 1995)
373 Ecstatica
374 Russian Ground Forces
376 Menzoberranzan
380 Color Clip Art Collection
381 Dinosaurs (pomoc deci za citanje i pisanje)
392 War games - Destroyer...
410 Blood & Guts (Apogee)
416 Fun with spelling - Dinosaurs and Dollars...
422 Fun with numbers
424 Shapes and colors

T.M. Comp
od ponedeljka do petka 9-17h,
subotom 9-12h.
direktan: 011/3227-136
centrala: 011/3221-433 lok 277,279
Beograd - Makedonska 25/II soba 21

vanih slika u neki izlazni format. Kad smo kod formata, program prepoznaje 28 različitih formata za bitmapirane slike i podržava rasterizaciju nekoliko vektorskih. Ako ste u režimu za gledanje slike, možete zaboraviti na selektovanje i isecanje delova slike u clipboard, jer se drugom ikonicom sa „Ikonostasa" to postiže. Treća po redu ikonica aktivira diterovanje kolor slika u crno-bele, a najzinimljivija je četvrta ikonica kojom se otvara meni sa efektima.

Tek po aktiviranju ove opcije shvatićete koliko je program kratak i jednostavan, da ne kažemo siromašan. Tu se podešava izlazni broj boja, tip ditering i naravno jedan od šest efekata (smanjivanje broja boja, diterovanje, konvertovanje u nijanse sive, izoštravanje i ublažavanje prelaza, „zabrijavanje" i pikselizacija). Petom ikonicom se dobijaju informacije i komentar o slici, u koliko je isti neko ostavio pri kreirnju fajla. Štampanje slike se vrši preko Windowsa i Print Managera, a pokreće se ikonom sa štampačem. Slede opcije kojima se od slika prave negativi, slike reskaliraju po veličini ili po razmeri. Mogućnosti rotacije slike su skromne, u koraku od 90 stepeni, postoji i flipovanje po osama. Konačno, *Graphics Workshop for Windows 1.1q*, može i da pravi kataloge slika, tako što sve selektovane slike umanji i lepo složi u jednu sliku čiju veličinu, paletu i izlazni format određuje korisnik.

GWS for Windows 1.1q jedan je od skromnih shareware proizvoda, koji bi se u nedostatku boljeg profesionalnog softvera kojim raspolažemo, i do koga je danas lako doći, mogao iskoristiti i za neke jednostavnije stvari. Ako se pak na njega gleda prvenstveno kao na konvertor i program za prikazivanje slike, onda je onih nekoliko ekstra opcija samo poklon, a poklonu se u zube ne gleda.

Nikola STOJANOVIĆ

Telemate for Windows 1.00

Najpopularniji komunikacioni program na ovim prostorima stigao je i u verziji za MS Windows

Kao što ljudi koji koriste skener ne mogu bez softvera za skeniranje, ili pisci bez tekst-procesora, tako ni oni koji koriste modem ne mogu bez komunikacionog programa. Iako se 1995. s pravom naziva godinom telekomunikacija, ponuda komunikacionih programa nikada nije bila velika - desetak zapaženih predstavnika za DOS i dva ili tri za Windows. Zbog toga je svaki novi program dočekan sa velikim uzbuđenjem među korisnicima.

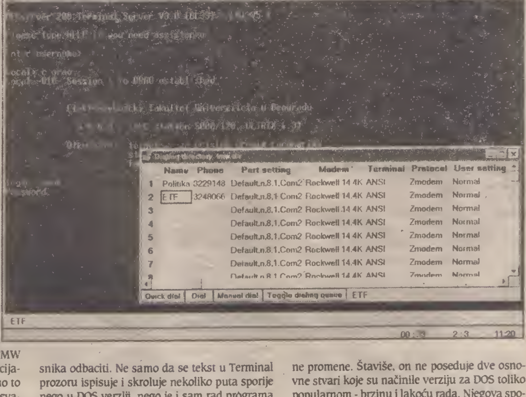
Telemate for Windows (u daljem tekstu *TMW*) naslednik je do sada najpopularnijeg komunikacionog programa kod nas, *Telematea*, koji svoju popularnost duguje prvenstveno brzini i lakoći rada. TMW se jednostavno i brzo instalira, a na disku zauzima nešto manje od 1,5 MB, što je pohvalno. Korisnički interfejs se može nazvati standardnim - odmah ispod menija se nalazi „ikonostas" (Toolbar) sa najpotrebnijim komandama u vidu ikonica, a iznad njega su simbolično prikazane lampice koje imaju eksterni modemi, a koji pokazuju režim rada i mogu biti veoma korisne onima koji imaju interne modeme.

Poput DOS verzije, TMW je podeljen na nekoliko delova. Najvažniji je Terminal u kome se obavlja komunikacija korisnika i modema, zatim Dial koji služi kao telefonski imenik, Backscroll u gde se beleži sve što je korisnik radio i Edit koji služi za editovanje fajlova. Korisnici verzije za DOS primetiće da više ne postoji View prozor, ali je zato moguće otvoriti više prozora za editovanje.

Svaki deo TMW-a može se zasebno konfigurisati, ali se sva konfiguracija obavlja preko jednog menija. Sve opcije su manje-više standardne i nećemo se na njima zadržavati, ali treba pomenuti da TMW može sam da detektuje modem i podesi inicijalizacioni string i ostale parametre. I ne samo to - moguće je kreirati više tipova modema i svakom BBS-u iz imenika dodeliti poseban, što efektno rešava problem koji se kod nas često javlja, a ispoljava se u tome da je za određeni BBS potrebno posebno podesiti modem, bilo zbog loše veze ili nekog drugog faktora. Novinu predstavlja i *GIF Viewer* kojim se mogu gledati postojeće slike na disku, ali i slike koje se trenutno prenose.

Osnovna mana TMW-a je njegova neopisiva sporost zbog koje će ga, nažalost, većina korisnika odbaciti. Ne samo da se tekst u Terminal prozoru ispisuje i skroluje nekoliko puta sporije nego u DOS verziji, nego je i sam rad programa veoma spor. Primera radi, iz TMW-a smo uspostavili vezu na 14400 bps. Skrolovanje teksta bilo je ubistveno sporo i strašno smanjivalo produktivnost rada na vezi, a i prenos probnog fajla uz pomo' ugrađenog ZModem protokola bio je preko 30% sporiji nego u DOS verziji. Apropo prokola, nismo otkrili način kako u TMW ugraditi eksterni prokotol, tako da smo bili primorani da koristimo isključivo interne. Čak i kada smo TMW testirali na bržim mašinama i pod Windowsom 95, brzina je i dalje bila jedva podnošljiva, a daleko od komforne.

Za ljude koji se bave telekomunikacijama komunikacioni program je poput omiljene fotelje - kada se jednom naviknu na jedan, teško je tu naviku promeniti. *Telemate for Windows*, nažalost, nije program koji donosi neke revolucionarne promene. Štaviše, on ne poseduje dve osnovne stvari koje su načinile verziju za DOS toliko popularnom - brzinu i lakoću rada. Njegova sporost i nepotrebna komplikovanost korišćenja teško da će ikome dati povoda da zameni komunikacioni program koji trenutno koristi i uzme TMW.



Slobodan POPOVIĆ

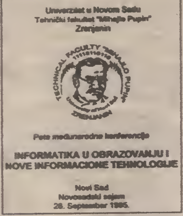
Informatika u obrazovanju

Na naučnom skupu u Novom Sadu diskutovalo se o problemima korišćenja informatičke tehnologije u obrazovanju

Jedno od pratećih stručnih aktivnosti 4. sajma elektronike i informatike u Novom Sadu bila je i 5. međunarodna konferencija „Informatika u obrazovanju i nove informacione tehnologije" održana 26. septembra. Akcenat ovog skupa nije bio na nastavnom predmetu informatike u školama, već u korišćenju računara i edukativnog softvera u drugim predmetima kao savremenog nastavnog sredstva.

Skup je organizovao Tehnički fakultet „Mihajlo Pupin" iz Zrenjanina, a otvorio ga je dekan prof. dr **Dušan Lipovac.** On je ukratko predstavio višegodišnje iskustvo Fakulteta u organizovanju stručnih skupova o modernizaciji obrazovanja na kojima je saopšteno i publikovano 250 naučnih radova. Ove godine je na konferenciju pristiglo tridesetak radova koji su odštampani u posebnoj publikaciji. Međunarodni karakter su skupu davali radovi gostiju iz Rumunije, dok četvorica naučnika iz Nemačke, koji su poslali svoje radove, nisu mogli doći jer se u Nemačkoj istovremeno održavao sličan skup.

Uvodno izlaganje na temu „Mogući pravci istraživanja informatizacije nastave i učenja" podneo je prof. dr **Đorđe Nadrljanski.** On je istakao značaj koje neke zemlje pridaju ovom problemu, posebno Nemačka i Italija. Njihova iskustva u primeni novijih informacionih tehnologija u obrazovanju, u prvom redu multimedije, a zatim i virtuelne realnosti, za nas su interesantna. Najveći značaj tih tehnologija je vizuelizacija koja se postiže tokom učenja. Od značaja su i rešavanje pitanja uvođenja veštačke inteligencije i integracije informatičke tehnologije, kao i razvoj školskih mreža.



U ime Novosadskog univerziteta učesnicima se obratio prof. dr **Velimir Sotirović** koji je predstavio aktuelne projekte unapređenja obrazovanja Novosadskog univerziteta, ističući značaj izgradnje zgrade Rektorata sa novim računarskim centrom koji će bibilioteku sa 750.000 bibliografskih jedinica preneti praktično na svaki radni sto instituta i fakulteta u Novom Sadu, ali posredstvom univerzitetske mreže i u zemlji.

On je ovom prilikom najavio i izmenu nastavnih planova, tako da će svako ko dobije diplomu morati da prođe kurs informatike usko vezan za primenu računara u oblasti u kojoj stiče akademsko zvanje.

Nakon uvodnih reči nije se pristupilo čitanju radova kako je to običaj, već je otvoren okrugli sto koji je vodio prof. Nadrljanski. On je naveo problem standardizacije edukativnog softvera i autorskih alata. U šali je rekao da smo mi i Amerikanci na istom nivou u primeni multimedije u obrazovanju - mi nemamo ništa od opreme, a Amerikanci je imaju dosta, samo što je zastarela.

Dr **Romeo Poenaru**, profesor Temišvarskog univerziteta, rekao je da profesori u školama nerado menjaju način didaktike. Kod njih se javlja neprihvatanje uvođenja nastave pomoću računara kroz tzv. „defanzivnu solidarnost". Oni pružaju otpor svakoj promeni i predstavljaju prepreku uvođenju kompjutera. Računari jesu dobitak za savremenu školu, ali to nije lek za neuspehe u nastavnom procesu, rekao je profesor Poenaru.

Sa tim stavom složio se i prof. Nadrljanski. Profesori koji ne znaju koče, čak se i konfrontiraju sa đacima koji više od njih znaju, što je pogrešno. Žalosno je da informatika, koja je duboko zagazila svuda oko nas, tako malo prisutna u procesu obrazovanja, a upravo bi kompjuter mogao da oslobodi profesora predavanja 'sa trake' i omogući mu da se koncentriše na kreativnije stvari i na dijalog sa učenicima. Međutim, kod nas se javlja problem zbog nedostatka hardvera i osposobljavanju profesorskog kadra da uvede računar u svoj predmet. Pošto je ukinut Centar za inovacije, profesori nemaju gde da se usavršavaju - zaključio je prof. Nadrljanski.

U daljem toku rasprave čulo se da kod nas vlada apsurd u obrazovanju jer nove tehnologije u školi forsiraju deca a ne nastavnici. Deca kod kuće gledaju televiziju, satelitski program, koriste kompjutere i video rikordere, a u našim školama se još radi kredom na tabli. Nažalost, na skupu nisu bili prisutni predstavnici ministarstva koji bi odgovorili na pitanja koja su ostala otvorena.

Dr **Mirčeta Danilović** je imao rad na temu primene hiperteksta i hipermedije. Prednost korišćenja takvih programa u obrazovanju je što učenje nije linearno, poput klasičnog kod koga se nova znanja nadograđuju na prethodno usvojena. Čitanjem hiperteksta učeniku su neki pojmovi poznati a neki ne, ali učenje ide dalje. Raznovrsno oblikovana informacija uz pomoć slike i zvuka omogućuje „prirodnu simulaciju učenja i individualnost u svim oblicima", kaže prof. Danilović.

Skup je završen raspravom o edukativnom softveru, sa zaključkom da se pri njegovom projektovanju mora da poštuje metodičko-didaktički princip, da računar uči korisnika, a ne da nam koristi samo kao sredstvo za pronalaženje podatka koji nam je potreban.

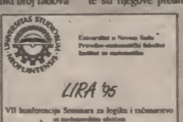
Iako je skup protekao u zanimljivom dijalogu, to nije opravdalo njegovu lošu organizaciju, zbog čega se ovoj manifestaciji odazvao mali broj stručnih ljudi.

Alexander SWANWICK

Lira '95

VII Konferencija seminara za logiku i računarstvo sa međunarodnim učešćem održana na Novosadskom sajmu informatike i elektronike

Institut za matematiku Prirodnomatematičkog fakulteta Univerziteta u Novom Sadu bio je domaćin VII Konferencije seminara za logiku i računarstvo LIRA 95. Konferencija je održana u poslovnom centru Novosadskog sajma od 27. do 30. septembra za vreme održavanja 4. sajma informatike i elektronike. Karakteriše je veliki broj radova poznatih stručnjaka iz zemlje i nekoliko gostiju iz Mađarske, Nemačke, Grčke i BJR Makedonije.



LIRA već nekoliko godina okuplja naše stručnjake sa matematičkih fakulteta i instituta koje se bave teoretskim osnovama računarskih nauka. Ovaj skup ima tradiciju dugu devet godina, a od 1992. naučni radovi se štampaju u zbornicima. Ove godine je prvi put da su na njemu prisustvovali i gosti iz inostranstva, a organizatori se nadaju da će se ta praksa nastaviti i idućih godina.

Skup je otvorio rektor Novosadskog univerziteta dr **Radoslav Hercog**, a prisutnima se obratila i potpredsednica izvršnog veća Vojvodine dr **Radmila Marinković-Nedučin.**

Predsednik organizacionog odbora, prof. dr **Đura Paunić** sa Novosadskog PMF-a pozdravio je prisutne i zahvalio se sponzorima: Univerzitetu, Microsysu, JP Poslovni prostor, Gambitu, Energosoftu i Amber Computersu na pomoći u organizovanju ovog skupa sa bogatim radnim programom. Podvukao je značaj uticaja matematike na softverski inženjering i izrazio zadovoljstvo činjenicom da je za ovu oblast zainteresovano sve više mladih.

Posle svečanog otvaranja gost iz Mađarske, prof. **Zoltan Ešik**, započeo je predavanja po pozivu: „Completeness of Park Induction". Nakon toga učesnici su se podelili u dve sale gde su istovremeno počela predavanja na teme softverskog inženjerstva i logike i algebre u računarstvu. Na temu softverskog inženjerstva uglavnom se govorilo o objektno orijentisanom programiranju i iznete su njegove prednosti i mane u poređenju sa strukturnim programiranjem i primenom u izvršavanju u realnom vremenu. Predstavljene su i neke mogućnosti objektno orijentisanih jezika *Eifell* i *Oberon 2.*

U popodnevnom delu seminara bila su predavanja na teme o kompajlerima i generatorima kompajlera i nastavak logike i algebre u računarstvu zajedno sa kombinatorikom i teorijom grafova. Prva tema se bavila automatskim generisanjem jezičkih procesora i leksičkih analizatora.

Drugog dana bila su vrlo zanimljiva predavanja po pozivu prof. **Hans-Dieter Burkharda** o samoodlučivanju računara, i prof. **Dušana Tošića** sa PMF-a u Beogradu o istorijatu računara. Teme su bile i neuralne mreže, algoritmi, kompleksnost i izračunljivost, softversko inženjerstvo i funkcionalno programiranje. Učesnike je tog dana primio gradonačelnik Novog Sada, **Đorđe Bajić.** Sutradan je priređena ekskurzija do Sremskih Karlovaca, Fruške gore i manastira, nakon čeka su se učesnici okupili na svečanoj večeri.

Četvrtog, poslednjeg dana teme su bile paralelno programiranje i logičko programiranje čime je završen ovaj skup.

A.S.

Rezervisano za neplivače (15)

Operacije sa prozorima



Instruktor plivanja GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Glavno obeležje svih grafički orijentisanih operativnih sistema su već pomenuti prozori. Međutim, pre nego li se pozabavimo osnovnim operacijama u radu sa prozorima, treba objasniti razliku između dva pojma čija značenja često stvaraju konfuziju, a to su ekrani i prozori. U prošlom nastavku smo za prozore rekli da su to posebno ograđeni delovi ekrana koji simbolizuju direktorijume ili u kojima se odvija startovan program. Veličina prozora je proizvoljna i može se u svakom trenutku promeniti (vidi niže).

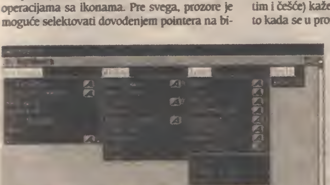
Nasuprot prozorima, ekrani su polja sa identičnim video atributima, što će reći sa istom rezolucijom (brojem tačaka), brojem i paletom (definicijom) boja. Ekran može da sadrži veći broj prozora, koji onda sve video atribute preuzimaju od njega. To znači da su prozori na nižoj lestvici u odnosu na ekran i da se mogu pomerati samo u okviru jednog ekrana, a nikako iz jednog u drugi. Sve se to dolazi do izražaja pri radu sa programima, koji se mogu podeliti na dve grupe. Prvu čine one koji se odvijaju u okviru *Workbench* ekrana, odnosno koji otvaraju svoj prozor sa kojim korisnik može raditi šta mu je volja. Drugoj grupi pripadaju programi koji nakon startovanja otvaraju nov ekran, koji nema nikakve veze sa *Workbench* ekranom. Novootvoreni ekran može zadržati komunikaciju sa *Workbenchom* ili se potpuno „odcepiti", što je ređi slučaj.

Operacije sa prozorima su gotovo identične operacijama sa ikonama. Pre svega, prozore je moguće selektovati dovođenjem pointera na bilo koji deo prozora i kliktanjem na dugme za selekciju (levo dugme miša). Da li je i koji prozor selektovan znamo po tipu slova kojim je ispisano njegovo ime tako što su svi neaktivni prozori imenovani „umrljanim" slovima (u engleskoj literaturi koristi se termin „duh" - ghost), a samo selektovan ima čist ispis. U višim verzijama sistema (2.0 i veće) aktivan prozor ima i tamnije zaglavlje.

Poslednji čas - finalno razmatranje Workbench operacija i menija

Vučenje prozora se ostvaruje postavljanjem pointera na ime prozora i pomeranjem miša uz pritisnuto levo dugme miša. Veličina prozora se menja biranjem donjeg desnog polja prozora i takođe povlačenjem miša u kombinaciji sa levim dugmetom. U gornjem desnom uglu su dva polja, tj. gedžeta (engl. gadget) koja služe postavljanju prozora ispred ili iza ostalih otvorenih prozora. U verzijama od 2.0 pa naviše postoji i polje za minimizaciju veličine prozora, što doprinosi uštedi prostora.

Kliktanjem na polja sa znakom strelica vrši se motanje, ili kako se to lepše i stručnije (samim tim i češće) kaže, skrolovanje sadržaja prozora i to kada se u prozoru nalazi veliki broj ikona koje ne mogu biti prikazane odjednom (slično kao kada iz DOS-a listate direktorijum sa velikim brojem datoteka). To znači da u jedan prozor možemo smestiti koliko god želimo ikona, bez bojazni da „neće stati". Gašenje prozora obavlja se biranjem polja u gornjem levom uglu.



Manipulacija ikonama

Za ikone smo rekli da predstavljaju grafičku konkretizaciju direktorijuma ili datoteka, pa kao takve one podležu svim operacijama koje smo primenjivali u DOS okvirima. Startovanje programa ili otvaranje direktorijuma smo već savladali (brzi dvoklik na željenu ikonu), dok ćemo sada proći i ostale najznačajnije.

Operacije nad ikonama mogu se podeliti na one koje se obavljaju sa i bez upotrebe menija. Isključivo upotrebom levog dugmeta, bez otvaranja menija, ikone možemo, najpre, kopirati i to tako što izaberemo ikonu i, držeći levo dugme, „odvedemo" je u neki drugi prozor (direktorijum). Ako ikonu umesto u prozor prebacimo direktno na *Workbench* ekran, ona se neće duplirati, već samo premestiti, a onda takvu operaciju nazivamo pomeranje (kao kada iz fioke izvučete, recimo, digitron i stavite ga na sto ispred sebe). Ostatak operacija obavlja se pozivanjem odgovarajuće komande iz menija.

Meni na roletni

Meniji su nezaobilazan element svakog operativnog sistema ili iole ozbiljnijeg programa. Preko njih korisnik direktno ostvaruje upravljanje programom i to putem biranja raspoloživih opcija koje su u menijima razvrstane prema funkciji koju obavljaju. Opcije menija mogu biti ili konkretne komande koje se neposredno izvršavaju ili, pak, podmeniji sa novim opcijama. Neke opcije nakon što ih izaberemo otvaraju prozore sa različitim sadržajem, a najčešće ih prepoznajemo tako što iza imena imaju tri tačkice (npr. Info...).

Postoji više načina organizacije menija, a jedan od najboljih je tzv. „Pull-down" ili padajući meni, gde se opcije listaju sa vrha ekrana nadole, kao na roletni. Meniji svih Amiginih (a i većine drugih) aplikacija su konstruisani po tom principu.

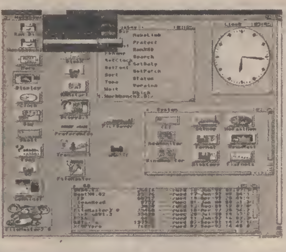
Pritiskom na desno dugme miša u gornjem delu ekrana pojavljuju se imena grupe opcija koje čine meni. Uz pritisnuto desno dugme i pomeranjem pointera do željenog menija otvara se polje sa opcijama koje se biraju vertikalnim povlačenjem pointera gore ili dole (ime aktuelne opcije se tada ispisuje inverznom bojom). Konačno biranje opcije vrši se puštanjem desnog dugmeta.

Menu a' la Workbench

Meniji koje ćemo niže obraditi nalaze se u verzijama 2.x WB sistema koje su vrlo slične najnovijoj 3.x seriji. Starije verzije (1.2 i 1.3 na

Amigama 500 i nekim 2000) su znatno siromašnije, pa ih nećemo posebno pominjati.

Pored opcija koje su češće u upotrebi stoje oznake desnog 'Amiga' tastera sa nekim slovom pored. To označava kombinaciju tastera koje treba pritisnuti da bi se ta opcija aktivirala i to bez prethodnog otvaranja menija. Naprimer, napuštanje WB sistema moguće je biranjem opcije Quit ili istovremenim pritiskom na desni 'Amiga' taster i slovo 'Q', što je daleko brža varijanta. Pojedine opcije nisu uvek dostupne i tada su ispisane zamrljanim slovima koja ne menjaju boju kada na njih dođemo pointerom.



Prvi meni nosi naziv *Workbench* i u njemu se nalaze opcije koje se odnose na glavni *Workbench* ekran. Prva opcija, Backdrop, sklanja podlogu *Workbench* ekrana, što otkriva sve trenutno otvorene prozore. Ponovnim biranjem te opcije podloga se vraća i tada prozore možemo postavljati „iza" nje, čime se smanjuje gužva na ekranu. Execute Command omogućava zadavanje bilo koje komande (Dir, Copy i sl.) bez potrebe za startovanjem CLI prozora. Redraw All ponovo iscrtava ikone, a Update All sređuje aktuelne parametre (ime, ispunjenost i sl.) u svim prozorima na ekranu. Last Message ispisuje u zaglavlju *Workbencha* sistemsku poruku (grešku, upozorenje ili informaciju) koja se u toku rada poslednja pojavila. Opcija About ispisuje verziju sistema i Kickstarta, a sa Quit napuštamo *Workbench* (pod uslovom da nema aktivnih aplikacija).

Sledeći meni je Window i, kako mu ime kaže, sadrži opcije koje se odnose na rad sa prozorima. Da bi opcije ovog menija bile dostupne potrebno je da prozor bude selektovan. New Drawer opcija analogna je komandi MakeDir iz DOS-a, što znači da otvara nov direktorijum (kao folder u Windowsima) i iscrtava njegovu ikonu. Otvaranjem te ikone formira se novi prozor koji, u stvari, predstavlja novi poddirektorijum. Open Parent stavlja roditeljski prozor (direktorijum) u prvi plan, tj. ispred svih ostalih prozora. Close ima istu funkciju kao i kliktanje na polje u gornjem levom uglu prozora, a Update radi isto što i njegov imenjak u *Workbench* meniju, samo što svoje delovanje ograničava na aktivni prozor. Select Contents selektuje odjednom sve ikone koje se nalaze u prozoru, što se koristi pri kopiranju celokupnog sadržaja direktorijuma. Clean Up opcija sređuje ikone u niz, tako da se ne preklapaju i ne deluju neuredno razbacane, a tako sređene ikone fiksiramo opcijom Snapshot, čime, faktički, postižemo da kompjuter zapamti poziciju prozora. Show opcija je prvi mali podmeni koji sa svoje dve opcije nudi prikazivanje samo datoteka koje imaju ikone (fajlovi sa ekstenzijom '.info') ili svih datoteka tog direktorijuma (tada sistem automatski dodeljuje ikone i fajlovima ili direktorijumima koji ih nemaju). View By je takođe podmeni sa četiri opcije kojima biramo način prikazivanja fajlova u prozoru (preko ikona ili punog naziva).

Opcije za rad sa ikonama grupisane su u okviru Icons menija, i one mogu biti dostupne ako je bar jedna ikona selektovana. Open je opcija za otvaranje direktorijuma ili startovanje programa, u zavisnosti od tipa ikone. Copy ostvaruje dupliciranje ikone, odnosno datoteke, direktorijuma, pa i čitavog diska, pri čemu kopija dobija prefiks „Copy_of_" (naprimer „Copy_of_Utilities"), a tako kopiranu, ili bilo koju drugu ikonu možemo preimenovati opcijom Rename. Sve najvažnije informacije o datotekama, direktorijumima i diskovima dobijamo koristeći opciju Info, kada se u posebnom prozoru ispisuju razne karakteristike onog što simbolizuje ikona (dužina i tip datoteke, status, komentari itd.). Snapshot i UnSnapshot fiksiraju, odnosno oslobađaju izabrane ikone, slično kao u Window meniju. Leave Out je vrlo korisna opcija kojom se ikona iz određenog prozora premešta na glavni *Workbench* ekran, što znatno skraćuje vreme pristupa željenom programu, jer nema potrebe otvarati prozor po prozor u potrazi za njim. Tako pomerena ikona ostaće na *Workbench* ekranu sve dok je opcijom Put Away ne vratimo u matični direktorijum.

U okviru ovog menija su i dve standardne DOS operacije, brisanje (Delete), formatiranje (Format), kao i opcija Empty Trash kojom se trajno uklanjaju sve datoteke smeštene u Trashcan prozor. Naročito značajna je opcija Format koja se koristi kao i sve pomenute, znači biranjem ikone uređaja i te opcije, kada se otvara prozor u kome treba uneti ime koje će dobiti formatirana disketa.

Digitroni, olovke, gumice...

Bez obzira na verziju, svaka *Workbench* disketa ima određen broj tzv. „alatnih" (engl. tools) i uslužnih (engl. utilities) programa, koji, u suštini, predstavljaju male korisničke aplikacije koje služe kao najbolji mogući uvod u rad sa komplikovanijim programima. To su najčešće programi kao što su Clock (sat), Calculator (jednostavan digitron), NotePad (mali tekst editor), Say (program za izgovaranje) i slični, a koji svi, zahvaljujući multitaskingu, mogu raditi istovremeno. Svaki od njih ima svoje menije koji se koriste na apsolutno isti način kao i *Workbench* meniji, što važi i za sve ostale korisničke programe.

Toliko... za sada

Sticanje rutine i formiranje pravilnog pristupa jedina su tajna svakog veštog korisnika koji, u nedostatku literature, neće ustuknuti ni pred jednim programom. Te dve stvari se stiču upravo na početku, u prvim dodirima sa računarom, kada se mora dobro naoružati strpljenjem i stalno iznova vežbati i beskrajno eksperimentisati, pa ni rezultati neće izostati.

Svrha dosadašnjih tekstova i serijala „Kompjuterskih voda" nije bila da početnika dodatno optereti podacima koji se mogu naći u postojećoj literaturi, već da unese više samopouzdanja u rad i da druženje sa kompjuterom pretvori u lepo i korisno iskustvo koje treba postati svakodnevica i nezaobilazni element međuljudske komunikacije. Mi se iskreno nadamo da smo vam u tome barem malo pomogli i da vam praćenje kompjuterske literature i časopisa više neće biti problem.

(Kraj)

SAMPRO
386DX 40 - 1190
486DX4 100 - 1690
PENTIUM 90 - 2690
CD ROM Sanyo 2x - 190
CD ROM Panasonic 4x - 320
EPSON LX300 - 360
EPSON LQ1070 - 1050
HP 4L - 1330
HP 5P - 2150
386 4Mb RAM, 540Mb HD, Mono SVGA 14", 3,5" FD
486 4Mb RAM, 850Mb HD, Color SVGA 14", 3,5" FD, VLB IDE, VLB SVGA 1Mb
586 8Mb RAM, 850Mb HD, Color SVGA 14", 3,5" FD, PCI SVGA 1Mb
11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19
TEL. 011 101-203, 101-796

Muzika uz pomoć računara (3)

Komponovanje

„Svako ko je spreman da provede pola dana da nauči da koristi ove stvari (pokazuje rukom na svoj kućni studio) mogao bi da napravi prihvatljiv album. To ne bi obavezno bio dobar ili uzbudljiv album, ali bi bio prihvatljiv."

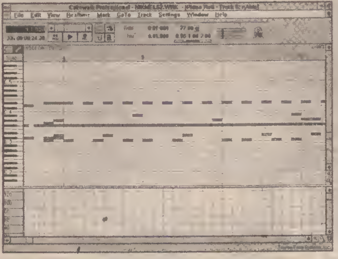
Brian Eno, avgust '95.

U nastavku naše male škole pravljenja muzike bavićemo se konkretnim radom na zvuku. Da vas podsetimo: pretpostavljamo da posedujete soolidnu muzičku karticu i sekvencer *CakeWalk 2.0*, ali neće vam biti teško da pratite ovu priču koristeći vaš ominjeni treker uz bilo koju zvučnu karticu (preporučujemo *Fast Tracker*, ako vaša zvučna kartica baš spada u „bilo koju").

Ritam

Napravite kanal u *CakeWalku* i dodelite mu MIDI kanal 10. Na tom MIDI kanalu svaka različita nota se čuje kao jedna udaraljka. Poželjno je za svaku udaraljku ili grupu udaraljki izabrati po jedan kanal u CakeWalku, kako biste posle mogli lakše da baratate njima. Sve ove kanale preusmerićete na MIDI kanal 10, jer jedino on podržava udaraljke. Kada unesete novu boju zvuka (tj. *patch*) u sekvencer povezan sa *Gravis UltraSoundom*, moraćete da aktivirate opciju „Update Patch Cache".

Za početak, markirajte prvi takt i ubacite bas-bubanj na svakoj četvrtini takta (skraćeno - četvrtini). Ako sada uključite ponavljanje markiranog dela i pritisnete „Play", čućete kako bas-bubanj ravnomerno udara. Možete menjati tempo dok slušate ovo ponavljanje. Već je podešen tempo 100 - ni brz, ni spor. *Sentiši* se obično prave oko 60, a najbrži *tehno* oko 190. Sada preko svakog drugog udarca bas bubnja dodajte doboš. Ovo bi trebalo da bude dobitna kombinacija za *rave*. Dodajte zatvorenu činelu na svakoj osmini takta, a na osmom mestu ubacite otvorenu či-



Izgled jednog jednostavnog ritma. Ceo ritam je na jednom kanalu, što nije dobro, ali je bilo neophodno za štampanje ove slike

nelu. Sada imate ritam koji je „da-ne-može-biti-klasičniji".

Pokušajte sada da unesete dinamiku u činele tako što ćete im menjati međusobni odnos jačina. Da biste dalje razbili monotoniju, pokušajte da izvedete neki od bas-bubnjeva za jednu šesnaestinu levo ili desno od njihovog prvobitnog položaja. Ma koje udaraljke da ubacujete, gledajte da to ne bude previše pravilno. Gledajte da neke od njih ubacite na neparne šesnaestine, što će doneti bolju dinamiku ritma. Naprimer, ako unesete doboš jednu šesnaestinu pre bas-bubnja dobićete jedan od klasičnih štoseva za disko-ritmove.

Veoma bitan element kod pravljenja ritmova je *aleatorika* (od latinskog alea, što znači kocka) - komponovanje slučajem. Potrudite se da otkrijete način kako da nekim pokretima ruke sasvim slučajno ostavljate na ekranu udaraljke. Kasnije možete da obrišete one koje vam se ne sviđaju i tako stvorite vrlo originalne ritmove. Isto važi i za melodije, ali, o njima i *aleatorici* nešto kasnije.

Pazite na to da vam ritmovi ne postanu previše zamršeni i komplikovani. Ako ubacujete više udaraljki (4,5 i više) neka vam što više njih bude povezano i neka neke od njih sviraju istu stvar, možda malo izmenjenu. Čuvajte bas-bubanj jer se on lako gubi ako je dosta drugih udaraljki iste relativne jačine *(velocity)* kao i on. To je posebno važno kada pravite *rave* gde skoro ni jedna udaraljka ne sme da ima ni približnu jačinu bas-bubnja. Preporučujemo vam da sve jačine držite relativno nisko (oko 60%-70% maksimalne jačine) kako biste mogli da izdvojite neku koja to zaslužuje.

Kada ste završili sa ritmom, iskopirajte ga u nekoliko taktova. Poželjno je da to bude broj taktova koji je neki stepen dvojke (praktično je to 4, 8 ili 16) da bi se održala celina, jer je to tačno onoliko puta koliko slušalac očekuje da čuje ritam. Poslednji od tih taktova bi trebalo da sadrži *brejk*. *Brejk* može biti i tišina od pola takta ili čak ceo takt, a može biti i neki drugačiji ritam (ne preterano drugačiji) u istom trajanju. On govori slušaocu da je naša celina završena i da počinje sledeća. U sledećoj celini ne morate da menjate ritam, u stvari nije ni poželjno promeniti ritam više od dva puta. Menjaćete nešto drugo ili ništa. Na primer u *raveu* se promene praktično svode na par novih zvučnih trikova.

Bas i osnove tonaliteta

Vreme je da dodate bas. Napravite kanal gde će vam biti bas i dodelite mu neki instrument koji lepo zvuči u basu.

Stavite istu nisku notu (npr. C) na svaku četvrtinu takta, ili je postavite tako da se poklapa sa bas-bubnjem, a da samo ponegde iskače. Sada možete da eksperimentišete sa izmeštanjem tih nota van njihovih idealnih položaja radi postizanja dinamike. Ako želite veću dinamiku neka note budu kraće i više izmeštene i obrnuto.

Ovde ćemo vas grubo uvesti u osnove tonaliteta, što će možda za neke izgledati sasvim banalno. Međutim, pogled na tonalitete, koji će biti izložen ovde, je od suštinskog značaja za rad sa sekvencerima. Dakle, ako želite da tonovi vaše melodije zvuče skladno, morate ih odsvirati u okviru nekog tonaliteta. Svaki tonalitet ima svoj osnovni ton od koga se računaju ostali. Položaj ostalih tonova u odnosu na prvi se određuje brojem polustepena između njih. Ovaj raspored se razlikuje kod molskog i durskog tonaliteta, zbog čega oni različito zvuče. Molski zvuči sentimentalnije, ozbiljnije i tragičnije, a durski sasvim suprotno i pritom suviše jednostavno, ukoliko se ne upotrebljava vešto.

Sledi tabela rastojanja pojedinih tonova tonaliteta jednih od drugih. Rastojanja su izražena u polustepenima, a oni se manifestuju kao različiti položaji na vertikalnoj osi u *Piano Roll* prozoru. Polustepen je najmanje moguće rastojanje između nota u klasičnom sistemu notacije (što se da primeniti i na sekvencerski sistem).

Durski:
I-2-II-2-III-1-IV-2-V-2-VI-2-VII-1-I

Molski:
I-2-II-1-III-2-IV-2-V-1-VI-2-VII-2-I

U C-duru se tonovi nazivaju sledećim imenima
I-C, II-D, III-E, IV-F, V-G, VI-A, VII-B, VIII-C
(sedmi ton se po domaćoj nomenklaturi zove H)

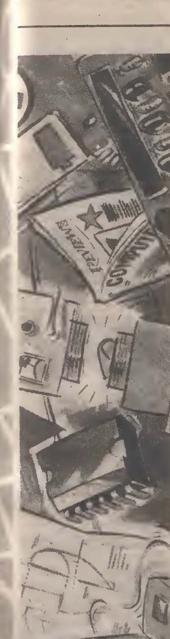
Ton između C i D se naziva C# (C povišeno ili Cis) ili Db (D sniženo ili Des). Uopšte, kada je neki ton povišen, dodaje mu se sufiks 'is' što se na papiru obeležava sufiksom '#' (povisilica), a kada je snižen dodaje mu se 'es' i pisani sufiks 'b' (snizilica koja samo liči na 'b', ali nije).

Osmi ton je tačno duplo viši od prvog što znači da je to u suštini isti ton. Interval (= rastojanje) između ova dva tona naziva se oktava i to je najsavršeniji interval (zvuči najskladnije). Odmah za oktavom, po skladnosti, sledi kvinta (rastojanje od pet stepeni), pa terca (rastojanje od dva stepena). Oktava sadrži 12 polustepena. Ako to znate možete bilo koji ton dignuti 12 polustepena više i dobićete isti ton.

Dakle, sada menjajte visinu tonova basa, ali tako da svi tonovi pripadaju molskom ili durskom tonalitetu. Za bas je poželjno koristiti što skladnije intervale i što više prvi ton u tonalitetu u kome radite (npr. C za C-dur). Eksperimentišite sa zbijanjem tonova u basu koji su udaljeni za oktavu. Disonantni bas može takođe imati svoje čari. Iskoristite ton za polustepen viši od osnovnog i za onaj za dva niži.

Nikola ĆOSIĆ
COSIC_14094D@buef31.etf.bg.ac.yu

Uređuje EMIN SMAJIĆ



Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

A600

„Svet kompjutera" čitam već godinu dana i mislim da je super. Najviše mi se dopadaju „Kompjuterske vode" i „Opisi". Imam C-64 i jedva čekam da ga prodam i rešim se bede, jer mi je već dosadilo da učitavam svaki nivo igre posebno zbog toga što nemam disk drajv. Najverovatnije ću kupiti A-600 pa me zanima par stvari:

1. Da li se u A600 može ugraditi bilo koji 3,5" HD ili samo Low-Power modeli i koji mi HD preporučujete?
2. Da li A600 može koristiti HD diskete?
3. Koliko je ubrzanje u slučaju ugradnje koprocesora 68881/16 MHz (u odnosu na A1200) a koliko u slučaju 68882/25 MHz.
4. Koje su rezolucije A600?
5. Da li sve igre sa A500 rade i na A600, a ako ne rade da li se mogu softverski „naterati" na poslušnost?
6. Da li će ugradnjom 3,5" HD zauzeti puno mesto tako da npr. nemam gde da stavim proširenje memorije?

Toliko od mene i nadam se da ćete i dalje ostati najbolji list u Yu.

Vlada Ostojić
Barajevo

Dragi Vlado, stvari stoje ovako:

1. Možeš ugraditi (ili bolje reći priključiti) bilo koji noviji disk jer su svi mahom mali potrošači. Odnosno svaki disk koji je moguće ugraditi u A1200 jer i jedna i druga Amiga imaju iste ispravljače. A za mesto ćeš morati da se snađeš sam.

2. Ne, jer se serijski ne ugrađuje HD drajv ni u jedan model osim A4000. Ali opcija dokupljivanja spoljnog HD drajva je uvek otvorena.

3. Ubrzanje je primetno samo u programima koji prvenstveno koriste koprocesor dok je o generalnom ubrzanju teško govoriti. Nažalost poređenje sa A1200 ti ne možemo dati jer nismo imali priliku da probamo.

*4. Rezolucije su iste kao i na Amigi 500+ dakle ECS (nemamo mesta da ih sve taksativno navodimo) što znači da ima i Productivity mod koji omogućuje priključivanje VGA monitora i izbegavanje interlejsa u rezoluciji 640*480.*

5. Radi većina, a „nateravanje" zavisi od slučaja do slučaja.

6. Davno nisam video unutrašnjost A600 pa ti ne mogu tačno odgovoriti. Koliko se sećam unutrašnjost je tesna pa bi ti preporučio da za hard disk napraviš zasebnu kutiju koja će ti stajati pored računara.

Sa Amige na PC

Donedavno sam bio vlasnik Amige 500 i nameravam da uskoro nabavim PC486DX2. Osnovni problem koji me muči jeste gomila disketa i fajlova koje su mi preostale, pa vas najljubaznije molim, a što za vas, siguran sam, neće predstavljati problem da mi odgovorite na sledeća pitanja, a uveren sam da će se ticati i mnogih korisnika Amiga računara koji prelaze na PC platforme. Pa, da krenem sa pitanjima:

1. Na koji način mogu da slike sa Amige prebacim/koristim na PC-u? (Slike su, naravno, u IFF formatu.)
2. Za obradu teksta sam koristio tekst procesor „Cygnys ED", ali nisam siguran koja verzija programa je u pitanju. Da li fajlove (čisto ASCII fajlovi) rađene sa tim programom mogu koristiti na PC-u, i na koji način (ako je moguće)?
3. Posedujem dosta fontova za PStream, što CG fontova, što fontova koje sam dobio uz sam program. Da li ih mogu koristiti u PC DTP Aplikacijama, a ako je moguće navedite mi u kojim, i ako vam prostor dozvoli kako ih mogu instalirati u aplikaciju.
4. Da li je uopšte moguće Amiga semplove i module pokrenuti na PC-u, i ako je moguće koji su to programi koji bi (eventualno) mogli da koriste Amiga semplove i module?
5. Koje mi od navedenih zv. kartica preporučujete: SB 2.0, NX Galaxy (Basic/Nova), SB 16/ASP jer sam u dilemi, pošto mi je muzika velika ljubav i hobi. (Cena kartice nije presudna.)
6. Da li diskete koje sam koristio na Amigi (3.5" 2DD) mogu koristiti na PC-u (arhiviranje, back-up-ovanje, fajlovi, itd.), ili ih se sa tugom moram rešiti zbog njihove neupotrebljivosti?

Nadam se da vas ovim pitanjima neću opteretiti, kao ni vaš redakcijski prostor za otpatke. Želja mi je da kao završetak ovog pisma, ako dozvoljavate, izrazim svoje impresije na račun časopisa koji je po meni odličan i koji osim informacija i zanimljivosti na polju računarstva zrači i velikom dozom komunikativnosti i dobre volje, što ga čini dostupnim širokom krugu ljudi. Moja poruka je „Samo napred!!!".

Drugarski pozdrav,

Zoran Đokić
Zemun

1. Pa Zorane, kako pesma kaže od izvora dva putića. Elem, možeš prebaciti slike putem serijskog kabla ili putem disketa. U prvoj varijanti poreban ti je serijski kabl i komunikacioni program sa jedne i druge strane. U drugoj varijanti neophodno je da fajlove sa Amige snimiš na disketu u PC formatu (720k) i da sa istih učitaš na PC-u. Ovde će ti od velike koristi biti program CROSS DOS. Njime ćeš bez problema moći da formatiraš a zatim da pišeš i brišeš po PC disketama. Naravno i u jednoj i u drugoj varijanti moraš da imaš na umu da PC (do pojave WIN95) popdržavá imena fajlova od osam karaktera plus ekstenzija. Tako da će pre prebacivanja biti neophodno da preimenuješ svoje dugoimene fajlove. Cross Dos automatski kreše imena pa bi bilo bolje da ti to sam uradiš da bi posle znao šta je šta.

A šta posle pitaš se ti? Pa jada su slike u pitanju stvar je prosta programom ALCHEMY iskonvertovaćeš sve slike u neki PC-u prepoznatljiviji oblik npr. GIF ili TIF. I tu je kraj imaćeš sve svoje slike i na PC-u.

2. Tekstove iz CED-a možeš koristiti u bilo kom tekst editoru ili procesoru, ali ako si se već navikao na tekst editor onda možeš preći na QED on isto koristi čist ASCII, a fajlove iz njega možeš inportovati u bilo koji program.

3. Ne možeš ih koristiti u originalnom obliku, već ih moraš konvertyovati u TTF ili PFB format. Ali ti to ne preporučujemo. Naime postoji toliko fontova na PC-u i to sa našim slovima a i ćirilica da ti neće ni je-

DEŽURNI TELEFON

SREDOM,
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona:
011/322 05 52
(direktan) i
011/322 41 91
lokal 369
dežuraju naši stručni saradnici.
Pitanje možete ostaviti i na BBS-u Politika

dan sa Amige zafaliti. Međutim ako ti i pored toga neki zatreba iskonvertuj ga i prebaci na PC ali spremi se na gubitak kvaliteta koji prilikom konvertovanja neminovan, jer konverteri ne rade baš idealno.
4. Moguće je direktno koristiti i semplove i module na PC-u. Postoji gomila plejera koji podržavaju Amigine formate tako da nećeš imati nikakvih problema. A postoje i konverteri kojim možeš prebaciji semplove u WAvove ili VOCove. Sa modovima nema nikakvih probleme jer ih podržavaju i PC trackeri.
5. Lično sam veoma zadovoljan sa SG16-Nova. A ako bih je menjao preskočio bih SB16-ASP i kupio SB-AWE-32.
6. Diskete bez problema možeš koristiti na PC-u naravno prethodno ih formatiraj na 720K.

BBS Politika

1. Da li mogu besplatno da „pokupim" programe (igre) sa BBS-a Politika?
2. Šta se sve nalazi na tom BBS-u?
3. Šta još mogu da koristim sa modemom sem BBS-a-Politika?

Miloš
Apatin

1. Da, pristup na BBS POLITIKA je besplatan.
2. Trenutno se nalazi manje softvera l tekstova nego inače jer je naš BBS pretrpeo havariju, ali hard disk se lagano puni. A puni se kraćim programima i igrama za sve 16to bitne računare. Osim toga možeš naći i razna uputstva i mnoge korisne tekstualne fajlove iz raznih oblasti. O porukama l da ne pričamo.
3. Sa modemom možeš koristiti i sve ostale BBSove na kojima imaš pristup a možeš se povezivati i sa drugim ljudima koji imaju modeme, u cilju razmene fajlova ili igranja igara putem modema.

SCSI HD

1. Imam dva SCSI Quantum LPS540S hard diska i Adaptec 1542 SCSI kontroler. Zanima me da li je moguće priključiti i treći SCSI hard disk?
2. Želeo bih da nabavim ručni skener koji ću pretežno koristiti za ubacivanje fotografija i slika u Word dokumente. Koji bi mi vi preporučili?
3. Isto tako treba mi i štampač koji bi u koloru mogao da odštampa ove slike. Koji bi mi štampač preporučili, a da nije preterano skup?
4. Voleo bih da u nekom od sledećih brojeva vidim temu broja o monitorima. Nadam se da ćete mi odgovoriti na ova pitanja. Hvala unapred!
P.S. Nadam se da ćete objaviti ovo pismo, jer ću onda imati čast da lupim svom drugu čvenger.

Vladimir
Sutomore

U REDAKCIJI SE MOGU NABAVITI STARI BROJEVI „SVETA KOMPJUTERA"

1. Moguće je priključiti i više od tri hard diska jer to je SCSI, potreban ti je samo kabl sa više priključnih mesta i naravo pravilno džampovanje.
2. Preporučujemo ti Genius Scan Mate Color.
3. Posao bi mogao da ti završi Epsonov Stylus 800 Color.
4. Ta tema nije nezanimljiva ali u gradi se u jednom trenutku ne može naći više od tri različita monitora.

Frizirani 486SX

Pozdrav svima u redakciji „Sveta kompjutera". Odavno se spremam da vam pišem, a konačno su me na to naveli tekstovi u domaćim kompjuterskim časopisima. Evo o čemu se radi:
Dosta dugo već imam 486SX mašinu na 25 MHz. Nekoliko puta sam planirao da zamenim ploču ili procesor, ali sam na kraju uvideo da mi zapravo i nisu potrebni razni DX2, DX4 procesori, pa sam odlučio da svoj kompjuter ubrzam zamenom oscilatora. U ovoj nameri me je naročito ohrabrio tekst o friziranju procesora u avgustovskim „Računarima", kao i način na koji je Intel razvijao 486 procesor (znate već za zavrlamu sa taktovima od 25 i 33 MHz). Međutim, ostala mi je jedna nedoumica: da li da moj 486/25 „nateram" na 33 ili 40 MHz (sa hladnjakom, naravno) - odnosno da li on može da izdrži veći takt i kako da utvrdim da li na većoj brzini radi pouzdano? I, kad smo već kod oscilatora, gde mogu u Beogradu da ih nabavim i po kojoj ceni?
A sada da pređem na drugu temu zbog koje vam se javljam. Pošto sam konačno odlučio da nabavim CD-ROM ostalo mi je pitanje koji i kakav. Očito je da quad-speed modeli postaju standard, međutim, i šestobrzinci su sve prisutniji na tržištu pa mi je teško da se odlučim. Koji model biste mi vi preporučili (planiram da ga povežem na zvučnu karticu, dakle sa odgovarajućim interfejsom)?
I treće i poslednje pitanje je vezano za hard diskove. Nameravam da svoj stari Fudžicu od 170 MB zamenim nekim novijim modelom (850 MB - 1.2 GB), ali svi novi diskovi su EIDE a ja imam običan IDE kontroler. Pogađate već šta hoću da pitam. Postoji li neka funkcionalna razlika između ova dva interfejsa, odnosno mogu li da na svoj kontroler priključim EIDE disk?
Pa, pošto nemam više pitanja, ostaje još da se potpišem i ponovo pozdravim celu redakciju „Sveta kompjutera".

Miroslav Milanović
Negotin

1. Miroslave, mislim da ti se ne isplati da juriš delove (koje uzgredbudi rečeno i neznamo ko prodaje) i budžiš svoj stari računar. Jeftinije ti je a i brže da zameniš osnovnu ploču. Ali ako si baš zapeo poveži se sa elektroničarima oni ti mogu pomoći.
2. CD ROM je definitivno IN i samim tim vrlo se dinamično menjaju trendovi na tržištu. Stoga šta god da kupiš vrlo brzo će se ispostaviti da si uslovno rečeno pogrešio. Pa zato nemoj mnogo da razmišljaš i pazari neki četvorobrzinac; sa njime ćeš da napraviš najmanju grešku.
3. Nažalost moraćeš da nabaviš EIDE kontroler.



Od svih pisama koja su pristigla u našu redakciju ni jedno nam se nije učinilo dovoljno interesantnim da bi ga proglasili PISMOM MESECA.

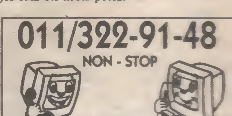
Pošto se rubrika I/O PORT prevashodno bavi rešavanjem hardverskih i softverskih problema odlučili smo da ubuduće stavimo akcenat na takva pisma (pitanja ili odgovore) a najkorisniji savet ili rešenje ćemo nagraditi. S toga očekujemo od vas pisma takve sadržine.

UPGRADE

Pišem vam po prvi put, vjerovatno i poslednji put, jer iz mog kraja pisma i telefonski pozivi ne stižu nigdje drugo osim u okolna sela. Imam 12 godina i kompjuterima se bavim od svoje pete godine. Prvo sam imao ZX Spectrum, kojeg imam i sad (ne znam ni sam zašto), zatim debeljka, a onda sam dobio 486DX2 50MHz i diskom od 250MB, koji sam skoro uz doplatu od 300 DEM zamijenio za PENTIUM 100MHz, PCI, 8MB Rama, HD 1,2GB.
E sad počinju problemi:
1. Uz pentium mi je ostala stara ISA grafička kartica. To nije bio problem jer je ploča 4XIS i 4XPCI. Pošto ovo nema smisla riješio sam da nabavim PCI kartu, po mom mišljenju to bi bila CL 5434 2MB. Koja je njena cijena, i ako se ne slažete šta mi vi preporučujete?
2. Pošto kompjuter neću koristiti samo za igre (razmišljao sam da počnem da radim u 3D Studiu) da li mislite da je ovo optimalna konfiguracija ili da kupim još 8Mb Rama?

Mi...
Dobo...

1. CL5434 nije loš izbor a njegova cena u Beogradu je oko 240 DEM sa 2 MB.
2. Za 3D Studio 8 MB ti neće biti dovoljno za neki konforan rad tako da bi ti dokupljivanje još 8MB bio dobar potez.



Sreća u nesreći

Avgustovska havarija pomogla je da se pronađe „nova politika" vođenja BBS-a

Posle havarije, sve se izmenilo nabolje. Prva dobra stvar koju nam je havarija donela, bio je brži hardver, odnosno brža matična ploča. Verujemo da su korisnici to već primetili, jer sada pakovanje pošte ide gotovo dvaput brže, a ni prijavljivanje na BBS više nije propraćeno pauzom od oko pet sekundi. Oporavili smo sve biltene i konferencije, ali nam je stradao program za indeks igara koji će kolega Alexander Swanwick, nadajmo se, uspeti da napiše opet.

Kao što su korisnici već primetili, na BBS-u je osposobljeno skoro sve sem fajlova. Naime, većina se i dalje nalazi na disku BBS-a, ali je baza podataka o fajlovima nepovratno uništena. Takođe, havarija je bila takva da je dobar deo fajlova poprimio nemoguće dužine i na taj način bio uništen. Kako bi oporavak cele baze bio prevelik posao da bi bio isplativ, odlučili smo da promenimo našu politiku i uvedemo par radikalnih promena na BBS.

Naš BBS je nekoliko puta u toku svog rada spontano „menjao koncepciju", tj. jedno vreme bi bile popularnije konferencije, posle bi korisnici zapostavili pisanje i masovno skidali fajlove, kasnije bi se opet vratili konferencijama itd. Kako smatramo da je bolje imati pune konferencije nego punu bazu fajlova, jer ovo prvo ima i značajan edukativni karakter za korisnike, odlučili smo da iskoristimo ovu havariju i usmerimo *BBS Politika* gotovo u potpunosti ka konferencijskom životu. U tom cilju, na BBS-u ćemo držati samo neophodne informativne fajlove mreža čiji smo članovi, a vreme rada korisnika će biti redukovano, pa će se manje čekati na slobodnu vezu. Naravno, kvotu ćemo postaviti tako da svako ima dovoljno vremena da skine i ostavi poštu i, eventualno, skine poneki fajl. *OLR TIME* ćemo verovatno napustiti, jer ga ovakva koncepcija BBS-a čini nepotrebnim.

Ove promene će već biti na snazi istovremeno kada i ovaj članak bude objavljen. Svi komentari i kritike korisnika su dobrodošli.

Iako autor ovih redova pretpostavlja da će dobar deo korisnika prezrivo odmahnuti glavom, verujemo da će biti više onih koji će novu koncepciju ceniti. Naš cilj je da što više korisnika spozna lepotu konferencijskog života i da nauči kako treba kulturno pisati i odgovarati na poruke. U godini telekomunikacija, to je najmanje što možemo da učinimo za povećanje opšte računarske pismenosti kod nas.

Slobodan POPOVIĆ



U'NI-net

Početkom avgusta BBS Politika je povezan u *U'NI-net*. To je svetska mreža od par hiljada BBS-ova i sa preko 40 konferencija razne namene. Iako naš BBS ima i mrežnu adresu 66:201/6, ona je samo posledica neophodne konverzije poruka, jer je U'NI-net mreža tzv. QWK tipa. Obratite pažnju na to da kod QWK standarda razmene poruka NE POSTOJE privatne poruke - pazite šta i kome pišete!

Konferencije su, naravno, isključivo na engleskom jeziku, a u svakoj postoji moderator (u U'NI-netovoj terminologiji Host, sto će reći - domaćin), što obezbeđuje kvalitetne diskusije. Prepravite svoje tagove i automatske potpise u OLR programu na engleski jezik, za ovu mrežu!

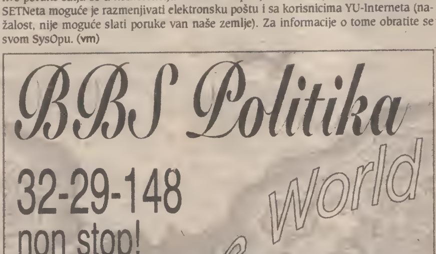
Pristup U'NI-netu preko našeg BBS-a je besplatan, a dobija se tako što se traži od sisopa. Postoji samo jedan uslov - korisnik koji traži pristup ovoj mreži mora imati već odobren pristup SETNet-u i ProNet-u. **(sp)**

Šta ima na SETNetu

Na mreži BBS-ova SETNet desilo se mnogo štošta od kad smo poslednji put o njoj pisali. Kao prvo, mreži je pristupilo nekoliko novih BBS-ova, što se povoljno odrazilo na sadržaj i kvalitet poruka u konferencijama. Zbog toga, ali i zbog nedavnih nesrećnih događaja na svetskoj sceni, živnula je konferencija NET.TRIBINA, konferencija NET.CLUB rezervisana je za neobavezne razgovore i druženje (aktuelni su utisci sa nedavno održane SETNet žurke u Banovcima), aktivne su konferencije NET.AMIGA, NET.ELECTRO, NET.MUSIC, popularna je i NET.EROTICA. Ljubitelji naučne fantastike razmenjuju iskustva u NET.SF&FANTASY.

Da podsetimo, neke konferencije se razmenjuju i sa YU-Internetom, što omogućava da se o nekoj temi raspravlja sa veoma širokim auditorijumom. Među najposećenijim konferencijama iz te grupe su NET.BBS&NET, NET.COM i NET.INTERNET, a popularne su i konferencije o programskim jezicima NET.C i NET.PASCAL. Zbog velikog interesovanja, nedavno su otvorene konferencije NET.WINDOWS i NET.OS/2.

SETNet je mreža FIDO tipa, što omogućava i slanje ličnih, tzv. netmail poruka. Takve poruke šalju se u konferenciju NET.MAIL specijalno namenjenu u te svrhe. Preko SETNeta moguće je razmenjivati elektronsku poštu i sa korisnicima YU-Interneta (nažalost, nije moguće slati poruke van naše zemlje). Za informacije o tome obratite se svom SysOpu. **(vm)**



Amiga

AMIGA PANSER

NAJVEĆI I NAJPOVOLJNIJI IZBOR
KORISNIH I UTILITI PROGRAMA,
...I LITERATURE ZA AMIGU.
GENERALA ŽDANOVA 88/25, BEOGRAD

(011) 64 67 72

PRODAJEM kolor 1084S monitor za Amigu. Tel: 011/190-366.

KUPUJEM korišćenu Amigu 500. Dolazim kod vas. Boban, 037/785-489.

SNIMANJE najnovijih igara i programa za Amigu 500/1200. Tel: 332-338.

Atlantic Soft
Software & Hardware
ZA AMIGU 500,600,1200
Šaljemo Poštom
Snimanje 0.50 din.
Otkup disketa i opreme
011/787-128

PRODAJEM Amigu 1200 Hb i Amigu 500, kompleti - povoljno. Tel: 011/503-086.

POKLANJAM za Amigu autorski program „Tajni zapisi" i igricu Matis. Vaša disketa i PTT. Tel: 011/143-522.

KUPUJEM Amige (ispravne - neispravne) i svu opremu, delove. Tel: 011/501-816.

HARDWARE za Amigu: kolor monitor (270), monohromatski monitor (140), interni HD/DD flopi (130), digitalizator zvuka (80), midi interfejs (50), kabl adapter za 3,5" HDD (45), VGA adapter (30), video bakap sistem (25), skart kabl (20), adapter za četiri džojstika (15). Tel: 021/392-998.

AMIGA BLOOM!
(KARABURMA)

Najnovije igre i programi
(A–500, A1200)

Snimanje:
IGRE .... 1 din.
PROGRAMI .... 2 din.

adresa:
Marijane Gregoran 69
telefon 782–271 (10–19 h)

AGNUS SOFT - prodajemo igre i programe za amigu na vašim i našim disketamaa. Katalog besplatan!!! Tel: 026/314-051 i 026/316-636.

SVE na jednom mestu! Otkup, servisiranje i rasprodaja Amiga 500, Commodore 128/64 i opreme! Tel: 011/552-227.

CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"

Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 7,5 N. DIN., svaka sledeća reč - **0,75** N. DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: 011/322-0552.

VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 450 N DIN
1/4 (95x135mm) 270 N.DIN
1/2 (H) (195x135mm) 450 N.DIN
1/8 (95x65mm) 135 N.DIN
1/16 (V) (45x65mm) 75 N.DIN
1/16 (V)(95x30mm) 75 N.DIN
1/32 (45x30mm) 40 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

TRIM D.O.O. TEL: 011\421-203 & 155-294
KAJMAKCALANSKA 42
JURIJA GAGARINA 151/8 FAX: 011\155-294 & 419-967

AMIGA & COMMODORE
1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPACI
7.KASETOFONI

DODATNA OPREMA
1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR

SOFTWARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI.
MODUL 1(Turbo 250 , Turbo 2002 i Azimut)
MODUL 2(Turbo 250, Azimut, Disk fast load Disk fast copy, Copy 202 ....)
MODUL 3(Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)
MODUL 4(Turbo 250, Turbo tape II, Spec fast, Azimut, Monitor 49152,....)

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64 /128
I OSTALE OPREME

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA
ZA
COMMODORE I AMIGU

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

KON TIKI

011/154-836
011/154-767

software & hardware

NOVE ESCOMOVE AMIGE

AMIGA 1200/2Mb 950 DM

AMIGA 1200/170HD/4Mb 1300 DM

AMIGA 4000/1Gig/6Mb/040 4999 DM

MINI TOWER + 4X CDROM - 580 DM
VLAB DIGITALIZATOR A2/3/4000 - 600 DM
VLAB MOTION A2/3/4000 - 2600DM
DISKETE HDNoName - 9 DM kutija
DAT STRIMER 2-8 Giga HP externi - 1800 DM
FAX MODEM 14400 TRUST - 250 DM
CYBERSTORM 060/A4000 - 2500 DM
BLIZZARD 1220/4Mb - 600 DM
BLIZZARD 1230 II 030/882/50MHz - 1000 DM
YAMAHA CD R QUAD SPEED - 4400DM

PRAZNI CD-ovi 20 DM
popust na kolicinu

KOMPLETI IGARA ZA CD32

KOMPLET #1

SHADOW FIGHTER, LAST NINJA III, ZOOL, PREMIERE, CEASAR, SUPER METHANE BROS, JETSTRIKE, TROLLS, STARWARS, TETRIS PRO, SOCCER MASACRE, ALIEN BREED II,, MARVIN MARVELOUS ADVENTURE, TOWER ASSAULT, INT. KARATE, SOLITAIRE, ISHAR III, CLOCKWISER, FASCINATION, DELUXE GALAGA, BOMB PAC, SCHORCHED TANKS, BILLY BUGLER, MOTOROLA INVADERS, MINE RUNNER AMIGA BOULDERDASH, ALIEN GENOCIDE

KOMPLET #2

CONQUEST OF THE LONGBOW, SLEEPWALKER, PINBALL FANTASIES, BUGBLASTER, CRACKER, SUMMER NIGHTS, THE SETTLERS, GRID RUNNER, ROGER RABBIT, COLONIZATION, ANOTHER WORLD, MEGABALL, SOCCER KID, OXYD, INTENSE, STAR FLEET, DEEP CORE, NOGHT SHIFT, DUCK TALES, MEAN ARENAS, CHESS 2175, K240, PIRATES GOLD, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, GLOBAL DOMINATION, ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, LEMMINGS, PROJECT X, F17 CHALLENGE, ULTIMATE BODY BLOW, ROADKILL, DELUXE PACMAN, THE SIMPSONS ...

SVAKOG MESECA NOVI KOMPLET !!!

BILTEN ZA AMIGU

NOVI BROJ; OPISI IGARA I PROGRAMA TOWER OF SOULS, COLONIZATION, VIROCOP, HIGH SEAS TRADER ... IMAGE FX 2.0 ITD.

NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRICE 100% BEZ VIRUSA, VELIKI IZBOR STARIH PROGRAMA I IGRICA IZBOR OD PREKO 3000 NASLOVA

SNIMANJE NA CD ZA A1200/4000/CD32

AMIGA SVET

SVE O VASOJ PRIJATELJICI NA JEDNOM MESTU, NOVE IGRICE, PROGRAMI, HARDVER...

D.VUKASOVICA 82/29
11077 N.BEOGRAD
TEL. 011/154-836

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

Mr. Tomato, Lost in Mine, Power Battle, Pyramide, Sensible World of Soccer Real, Cytadela, Manchester Double/new, Rugby '95 Season, On the Top, Rallie, Ruffien, Catch 'em, Virocop, Manchester United Double, Domark FI/95, Battle Trax, Blood Net (2MB HD) Woyages Of Discovery, Spring Time, RAN, Bundes Liga Hattrick, High Octane II, Soccer Superstar, Theme Park

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Fears, Turbo Trax (Team 17), Mr. Tomato, Top on The League, Soccer Superstar, Meladation, Kick Off III - new edition, Arcade Snooker, On the Top, Match World, Ultimate Soccer Manager, Gloom, Final Frontier, Speed Ball II, Road Kill (HD/6MB), Turbo Tracks, High Seas Trader, Biing

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave v4.02G (100%), Real 3D v3.0, Mapple V v3.0, Light Wave Hollywood FX, Final Data II, Photogenics v 1.252 (100%), Blitz Basic II, Ami File, Photo Worcs, Monument Titler, Pro Draw v3.03 AGA, LSD 61, Page Stream 3.0G, i još preko:

- 5000 modula
- 10000 slika (JPG, GIF, HAM)

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

AMIGA CENTAR

DISKETE :
3.5" 2DD od 15.-
3.5" 2HD od 12.-
5.25" 2HD od 14.-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

AMIGA

AMIGA 600	ZA POVOLJNE CENE ☎
AMIGA 1200	
AMIGA 4000/030	
AMIGA 4000/040	
MONITOR 1084, 1942	
Fast RAM 4MB + clock	500,-
Viper 030/28MHz, 4MB	700,-
Viper 030/28MHz, 8MB	1000,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	550,-
Blizzard 1230 4MB/50/50MHz	1200,-
Blizzard 1230 8MB/50/50MHz	1500,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	1900,-
Blizzard 1260 16MB RAM, incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS) ...	2900,-
FPU 68881/16	80,-
FPU 68882/25	120,-
FPU 68882/33	210,-
FPU 68882/50	280,-

CD

OVERDRIVE

QUAD SPEED CD ROM za A1200 sa napajanjem, emulacija CD 32, muzika sa CD ploča, KODAK foto CD... 780.–

AMIGA CD32

16–to bitni zvuk, TV izlaz, audio CD + Joyboard + CD game Microcosm ... 450,-

Communicator CD32

Spojite CD32 sa Amigom 1200 ...180,-

CD SOFTWARE:

Video Creator	Ulimate Body Blow
Inside Technology	Universe, Frontier
Mulimedija II	Brian The Lion
Fred Fish	Theme Park, Myth
Ami Net	Road Kill, Humans
Playboy	Guardian, Flink

OSTALA OPREMA

Genlock

ED PAL	700,-
ED Y/C new	950,-
SIRIUS	1700,-
SIRIUS II Alpha	2700
ED NEPTUN Alpha	1800,-
Multi SCART mixer	☎

Skeneri

Handy 400 dpi/256 gray	220,-
Alfa Data 800 dpi/256	420,-
Mustek 16.7 color	700,-

Digitalizatori slike

V–LAB Par Real Time externi, 24 bita	...800,-
Hyper Grab Real Time externi 24 bita	...750,-
Pro GRAB 24RT	...600,-

PICCOLO SD64

16,7 Mio Graphic Card za A2000/3000/4000 ~~1200~~ 950,-

Povoljno

2,5" HDD 40, 60, 80, 120, 250MB

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:

RAM karta –> TURBO karta
HDD manji –> HDD veći
HDD 2.5" –> HDD 3.5"
Video monitor –> Mulisync
Tráfo 3A –> 4.5A

Dodatni flopi 880 KB	160,-
Dodatni flopi 1.76 MB	260,-
Interni flopi 880 KB	140,-
Interni flopi 1.76 MB	240,-
Miš Alfa Data 280 dpi	70,-
Miš Alfa Data 400 dpi	80,-
Miš IC (bežični)	90,-
GVC 14400 FAX + kabl	300,-
Modem 19200 FAX + kabl	350,-
US Robotics 28800 FAX+kabl	750,-
Memory A500 512KB+clock	90,-
Memorija A600 1MB	150,-
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)	150,-
TurboTechsound II d.zvuka	240,-
Kutije za 80–100 disketa	30,-
Mouse Pad	od 10,-
Kempston Pro	od 40,-
Kempston Blue Star	60,-
Q.J. Jet Figter	45,-
Q.J. Top Star	45,-
Aktivni zvučnici 20W	120,-

3.5" HD diskete BASF/TDK veoma povoljno ☎

SERVIS

svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

RAD. DANOM OD 11–19h SUBOTOM OD 11 DO 15h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

AMIGA FORT

Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

KOMPLETAN

Izbor software–a za vašu Amigu! Konstantan priliv programa i uslužnih tokom celog meseca. Kod nas možete naći sve nove demo–e. Posebna ponuda programa i igara koji se nisu nikad pojavili u Jugoslaviji. Nazovite nas i proverite.

Katalog SAMO na disketi!

Snimanje igara:	1 DIN
Snimanje uslužnih:	2 DIN
NO NAME disketa sa igrom:	5 DIN
NAME disketa sa igrom:	6 DIN
NO NAME disketa sa uslužnim:	6 DIN
NAME disketa sa uslužnim:	7 DIN

Kod nas možete naručiti novi primerak časopisa

PLAYJOY

021/614-909

ZDElektronik

Commodore

AMIGA

PC konfiguracije

VELIKI IZBOR OPREME:
-MONITORI, ŠTAMPAČI I OSTALE KOMPONENTE
-MODULI, MODULATORI, KASETOFONI, FLOPI, DŽOJSTICI,KABLOVI.

SERVIS
- SVIH VRSTA RAČUNARA, PRATEĆE OPREME I OSTALIH UREĐAJA

PRODAJA
- KOMPLET
- SOFTVER
- GARANCIJA

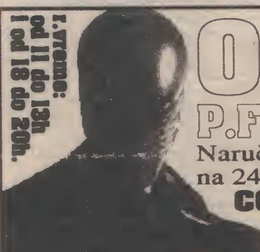
OTKUP CELOKUPNE KOMPJUTERSKE OPREME

Kneza Miloša 65 ☎ 011/687-682

AMIGA COPY CLUB

IGRICE, PROGRAMI I DISKETE PO POVOLJNIM CENAMA

HILANDARSKA 38 ☎ 011/335 - 327



r.vreme:
od 11 do 13h
i od 18 do 20h.

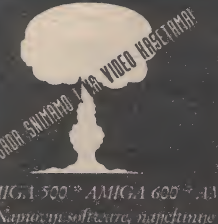
024-21557

P.F.119 - 24000 SUBOTICA

Naručite još danas naš MEGA KATALOG, na 24 strane sav softver od 1985 do 1995 za **COMMODORE 64/128** (disk,kaseta) za **AMIGE** samo na VHS kasetama (kompleti sa 130-150 disketa). Na tri naručena kompleta dobijate: V.T.S. BESPLATNO (ili četvrtu kasetu!). VTS je 30 DM,a kasete su po 25 DM.

TRANSCOM

YU no.1



FUTURE COMPUTER TEAM
TEL.011/634-574
Najnovije igre za A1200,500 & CD32.CD Kompleti za CD32!!! Vrsimo prodaju Sveta Amige!!!

OTKUP A1200 I CD32
Ponuda hardvera:
Amiga500 bez RF Modulatora..................350
2,5hd 60mb+kabl...200
2MB Fast A1200....200
Action Replay..........90

SHINE CLUB
AMIGA SOFTWARE & HARDWARE
NAJSVEŽIJI PROGRAMI I IGRE
RASPRODAJA SNIMLJENIH DISKETA
SLAVIJA ul. Kralja Milutina 14
011/336-354
radno vreme: 16-21h
vikendom: 11-21h

KUPUJEM Amigu 500/600/1200, opremu (ispravno, neispravno) najpovoljnije. Tel: 011/503-086.

AMIGIN dodatni disk, 300 snimljenih disketa, nove diskete BASF, VTS, Bekap diskete, modem čipovi. Ostala oprema jeftino. Tel: 011/503-086.

RAZNO

VELIKI izbor konzola po najpovoljnijim cenama! „Sega Mega Drive 2" sa dva džojstika, pištoljem i 969 igara (130 DM), „Acton Set" sa dva džojstika, pištoljem i 500 igara (110), „nitendo" sa dva džojstika i uzijem (60), veliki izbor ketridža (od 20-35 DM). Kupcima iz unutrašnjosti robu šaljemo poštom! Tel: 011/501-816.

PRODAJEM 486SX/25, 4 MB RAM, 210 HD, oba flopija, ET4000 ISA, tastatura, miš, modem 2400, kolor monitor. Tel. 011/615-439.

L.S. - Soft: igre, programi i originali za C 64/128 (kaseta/disk), najpovoljnije cene. Tel: 018/69-711.

PRODAJEM Commodore 64, oprema, disk, kolor monitor. Može odvojeno. Tel: 011/671-002.

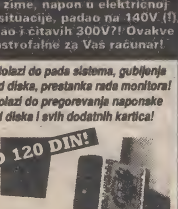
SPECTRUMOVCI
Pirat №1
PROGRAMI
IGRE
RASPRODAJA!!!
011/8121-208

COMMODORE 64/128
tel: 011/1777-721
ŠALJEMO POUZEĆEM
BLOK 44

AMSTRAD CPC 464, 25 igrica + kaseta = 20 din. Katalog besplatan. SCART kabl za povezivanje AMSTRADA na televizor dužine 3 metra, 50 din. Videosendler bežično prenosi sliku sa videorikordera, satelitskog risivera ili kamere do bilo kog TV-a u krugu od 30 -50 metara, 100 din. Tel: 010/23-287.

C64,128, CP/M
Uslužni programi i popularne igre na disku i kaseti. Uputstva. Katalog. Isporuka narudžbi istog dana.
tel: 021/611-903

NOVO!
Spasite Vaš računar!
Da li znate, da je, prošle zime, napon u električnoj mreži, zbog naše poznate situacije, padao na 140V (!), da bi, u špicevima, dostizao i čitavih 300V?! Ovakve promene mogu biti katastrofalne za Vaš računar!
Kod napona manjeg od 190V, dolazi do pada sistema, gubljenja podataka, nestabilnog rada hard diska, prestanka rada monitora! Kod napona većeg od 250V, dolazi do pregorevanja naponske jedinice, matične ploče, hard diska i svih dodatnih kartica!
Sve ovo možete sprečiti kupovinom našeg VOLT INDIKATORA!



VOLT INDIKATOR je uređaj malih dimenzija: 5x8x2 cm, koji registruje promenu napona u električnoj mreži! Kod napona manjeg od 190V ili većeg od 250V, pali se trepćuća LED dioda, što je znak da treba isključiti računar do stabilizacije napona. Priključuje se direktno u električnu mrežu i može se postaviti bilo gde na vidnom mestu!
Isporuka i plaćanje - pouzećem!
Spectrum 018/24-027
Niš, ul. 7. Juli br.3**Radimo: 09 - 17 č.

TRIM D.O.O. tel: 011/421-203 155-294
Kajmakcalanska 42
NOVO VEGAS U DZEPU
VEGAS
NOVO VEGAS U DZEPU



VEGAS-e saljemo postom

Allo - Allo COMMODORE C - 64/128 Allo - Allo

VAŽNO UPOZORENJE

SVI KOMPLETI NA NAŠEM TRŽIŠTU NASTALI SU U KOMPANIJI ALLO-ALLO. SVAKA NJIHOVA POJAVA NA DRUGOM MESTU ZNAK JE DA SE RADI O KRAĐI KOMPLETA. KUPOVINOM TIH KOMPLETA OD DRUGIH PREUZIMATE RIZIK DA DOBIJETE NEISPRAVNE ILI VEOMA LOŠE KOPIJE IGARA. KOD NAS JE SVAKA SNIMLJENA KASETA PO KVALITETU NOVI ORIGINAL

DISKETNE IGRE

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA ZA C-64

ZAMENA

1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU UZ MINIMALNU DOPLATU (ISKLJUČIVO U KLUBU)

HARDWER: EPROM MODULI: 1, 2, 3, 4 (TURBO 250, ŠTELOVANJE, ZA DISK, SIMONS BASIC...) DŽOJSTICI, KASETOFONI...

IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
PUC-PUCANJE PUCAČINA	POMORSKE + GUSARSKE BITKE	AVANTURE & PUSTOLOVINE	NAJ.BORILAČKE SVIH VREMENA
MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ. AKCIONE SVIH VREMENA
RATNE IGRE	SVEMIRSKE IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
HOROR & STRAVA I UŽAS	KOŠARKA & NBA	NINDŽA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVOĐE
FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINDŽE + KUNG FU
EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
FILIPER & BILIAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
LIKOVI IZ STRIPOVA	250 IGARA NA KASETAMA	SNEŽNE ČAROLIJE	HELIKOPTERI
FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '90 '91 '92 '93	DUEL IGRE ZA DVA IGRAČA	NAJNOVIJI HITOVI

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čarli Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

ZAMENA TRAKA ZA SVE TIPOVE ŠTAMPAČA

ribbon

RECIKLAŽA TONER KASETA ZA LASERSKE ŠTAMPAČE I MASTILO ZA INK JET PRINTERE

Tel: 402-910
Fax: 423-171

ČUJTE NAJNOVIJU VEST!
TONERI, RIBONI I KOPIR APARATI
„BOLECO"
SU UVEK U STANJU PRIPRAVNOSTI
GARANCIJA KVALITETA I KVANTITETA
NAZOVITE: 011/674-242

BOLECO OBNOVLJENI I NOVI PROIZVODI

PC

PC - igre, programi, diskete, snimanje Cd-a. Tel: 018/22-306, Niš, Voja.

ADAPTERI za priključivanje digitalnih džojstika na PC, 15 Dem. Tel: 021/392-998.

KUPUJEM PC 286, 386, 486, Simm, monitore, štampače. Tel: 011/501-816.

NS GAMES - specijalizovani smo za igre. Uputstva i pomoć. Razmena. Tel: 021/365-713.

IGRE za PC. Tel: 415-294, od 12-18 časova.

PC IGRE
RAZMENA 1 - 1
katalog šaljem poštom
(tražiti Bojana) 087/161-233

PC ŠABAC - snimanje najboljih igara za PC i programa za animaciju, dizajn, grafiku, muziku kao i Windows 95. Tel: 015/24-916.

ANDROMEDA BBS 14400. 21-06. Tel 021/758-291, Bačka Palanka.

Snimanje igara i programa za PC
Profesionalna usluga
Najpovoljnije cene
Extra popusti !!!

AD Access DENIED CD ROM

Milić Mile
Dr. Ribara 5 VI/73
21000 Novi Sad

Tel: 021/555-16

PC MEDIA

011 / 444 - 7995
CENTAR - SLAVIJA
radno vreme: 10 - 19

IGRE i PROGRAMI za PC

Zakazivanje snimanja je obavezno. Narudžbine šaljemo i poštom.

Diskete: NO NAME,FUJI,3M...

MIDI adapter za Vaš PC
021 +kablovi
39-29-98

A.R. Soft PC
PROGRAMI I IGRE
Snimanje na CD-ROM
Rasinska 2 Petlovo brdo
011/533-66-51

Alfa Soft AS PC
Španskih boraca 65/5 BLOK 24
Novi Beograd (kod buvljaka)
011/138-538

igre
programi
diskete

Delta Soft DS
KOD NARODNOG POZORIŠTA
Braće Jugovića 13/stan 2
011/633-311

KARABURMA
PC IGRE & PROGRAMI
*Prodaja disketa 3.5
*Snimanje na CD
*Džojstici, zvučne karte, multimedija
Radnim danom [illegible] h
Subotom i nedeljom [illegible] h
Tel: 011/774-221 Slovišo
011/761-636 Boris

VISUAL BASIC
Kompletno uputstvo za rad sa svim elementima programskog jezika Visual Basic na 420 strana u plastificiranom povezu. Detaljne informacije i porudžbine na telefon (037)26-245

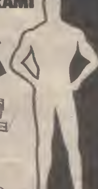
ART COMPUTERS
021/21-007

SNIMANJE NA CD ROM:
IGRE, PROGRAMI, BACKUP...
IZNAJMLJIVANJE CD-a

SHARKS SOFTWARE
PC SOFTWARE NOVI BEOGRAD
SNIMANJE ORIGINALA NA CD 20
SNIMANJE DISKETNIH IGARA & PROGRAMA PO VAŠEM ILI NAŠEM IZBORU NA CD 50
PRAZAN CD 20
011-176-4676 radnim danom od 17-21 h
subotom od 10-21 h
nedeljom ne radimo
Gajić Draško
DR. IVANA RIBARA 172/24

Ignjata Joba 13
Međaković
tel. 460-402
10-14 i 16-20
subotom 10-16
PROGRAMI
IGRE
WINDOWS 95
PAN EUROPEAN EDITION
ORIGINAL
13 disketa

PROFESIONALNI USLUŽNI
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD I DISKETE
PC KLUB
Milićevic Dejan
Maljenska br. 8
Tel: 011/777-309 ili 332-875

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI
Domaći programi za:
- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis
OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME
Sastavljamo konfiguracije po želji
SNIMAMO NA CD ROM

KOLOS BANJICA
Informacije: 662-546, Bulevar JNA 70/stan 3

PC MILA
PC IGRE PROGRAMI
Cena snimanja po 1 disketi:
Igre..............0,60
Programi.......0,80
Snimamo na CD ROMU.
Narudžbine šaljemo poštom.
Radnim danom 12 - 18 časova
Subotom 10 - 14.
Knez Danilova 36
II ulaz,
I sprat

Tel: 011/ 34 30 56

BRANISLAV & VOJISLAV BOZIC
B & V SOFT
27. MART 28 / 48, BEOGRAD, 011 / 330-855
RADIMO SVAKOG DANA OD 12 DO 20
PC PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD - ROM

Hellraiser BBS
14.4 kbps, MNP 1-5, V42, V42 bis
1 GB ON - LINE, MOGUCNOST PRETPLATE
Radno vreme : 22 - 08

NOVO u NIŠU
TELENET
MULTIMEDIA & TELECOMUNICATIONS
Snimanje CD ROM-ova
Snimanje AUDIO CD-a
Instalacioni SOFTWARE&GAMES
preko 12 GB
za samo 35 min. postajete vlasnik CD-a
18000 Niš, P.C. "ZONA 3", lok 23
Uslužni tel/fax 018 71 05 08

Diler Soft

011 / 172-234

ORIJENTACIONO RADNO VREME
Radnim danom 10 - 20
Subotom i nedeljom 12-19

Snimamo na kvalitetne CD ploče (Verbatim, Philips, TDK i sl.) 650 MB programa iz našeg kataloga po vašem izboru za samo 55.- !!!

Pred Vama se nalazi mali deo našeg velikog kataloga programa (novi naslovi stižu svake nedelje - proverite):

ANIMACIJE:
3D Studio 4.0 - 11HE - (IV)
(efekti u katalogu)
Adobe Premier 4.0 - 7HE - (III)
Autodesk Animator Studio 17HE
Caligari 3D TrueSpace 2.0 - 3HE - (I)
(efekti u katalogu) -
Director 4.0 - 13HE - (IV)
Morph 2.5 - 3HE - (I)
Morph Wizard - 5HE (II)
Razor Pro - 5HE - (II)
Ulead's Media Studio - 9HE - (IV)
Ulead's Video Studio 2.0 - 4HE - (II)
Vista Pro 3.12 - 25HE - (VI)
(efekti u katalogu)...

CAD:
3D Home Architect - 2HE - (I)
ACAD 13 DOS/Win - 27HE - (VI)
ACAD 13 UPG - 6HE - (III)
ACAD Organizer DOS/Win - 2HE - (I)
ACAD Mechanical Slides - 3HE - (I)
ACAD Electronical - 1HE - (I)
Autovision For ACAD 13 2.0 - 9HE - (IV)
Adcad Auto Architech 1.2 - 6HE - (III)
Autosurf 2.1 - 4HE - (II) ...

GRAFIKA:
Adobe Acrobat Exchange 1.0 - 6HE - (IV)
Adobe Ilustrator 4.0/4.03 - 6HE/7HE - (IV)
Adobe Photoshop 2.5/3.0/3.04 - 4H/5HE/5HE - (II)/(II)/(II)
Adobe Type Manager 3.01 - 2HE - (I)
Alchemy Pro 1.75 - 3HE - (I)
Aldus Photostyler 2.0 - 6HE - (III)
CorelDRAW! 2.0/3.0/4.0/5.0 - 4HE/10HE/12HE/18HE - (III)/(IV)/(IV)/(V)
Corel Flow 2.0 - 3HE (I)
Designer 4.0/4.1 - 12HE/9HE - (IV)/(IV)
Fractal Design Painter 2.0/3.0 - 5H/8HE - (II)/(III)
Harward Graphics 2.0W/3.0W/3.0D - 10HE/10HE/5HE - (IV)/(IV)/(II)
Harward Graphics Clipart 2.01E - 11HE - (IV)
Hi Jack 2.0 D/2.0W/3.0W - 2HE/3HE/14HE - (I)/(I)/(IV)
Kai Power Tools/Convolver - 3HE/3HE - (I)/(I)
Matisse 1.24 - (II)
Pizzaz 3.0/4.0 - 1D/1HE - (I)/(I)
Visio 3.0 - 5HE - (II)
Visio Advanced Electrical - 1HE - (I)...

PROGRAMIRANJE:
ACU Cobol 85 2.3.3 Win - 2HE - (I)
Borland C++ 2.0/3.1/4.0/4.5 - 13DE/15HE/22HE/26HE - (IV)/(IV)/(VI)/(VII)
Borland Pascal 7.0 With Objects - 11HE - (IV)
Borland Delphi - 15HE - (V)
(dodaci u katalogu)
Fortran 77 3.01 - 2H - (I)
MS Cobol 5.0 - 5HE - (II)
MS Visual BASIC 4.0 D/W - 8HE/17HE - (III)/(V)
MS Visual C+ - 22HE - (VI)...

BAZE:
Access 2.0 - 5HE - (II)
Clarion 3.05/3.08/3.1 - 7HE/1HE/7HE - (III)/(I)/(III)
Clarion Win + UPD - 7HE - (III)
Clipper 5.2 - 3HE - (I)
Clipper Biblioteka - 40HD (U katalogu)
DBase 5.0 For Windows - 7HE - (III)
Fox Pro 2.6 DOS Pro - 11HE - (IV)
Fox Pro 2.6 Win 7HE - (III)
Oracle 6.0/7.0 - 56DE/33HE - (IX)/(VII)
Paradox 4.5D/4.5W/5.0W/5.1W - 2HE/5HE/7HE/7HE - (I)/(II)/(III)/(III)
Paradox Engine 3.0 - 2D - (I)
Power Bilder 3.0A/4.0UPG - 8HE/11HE - (III)/(IV)
Visual Fox Pro 3.0 - 17HE - (V)
Visual Object 1.0 + UPD - 19HE - (V) ...

SPREADSHEET:
Excel 5.0 - 9HE - (IV)
Lotus 123 4.0W/5.0W - 5HE/7HE - (II)/(III)
Quattro Pro 5.0 DOS/Win/6.0W - 2HE/5HE/8HE - (I)/(II)/(III) ...

TEKST PROCESORI:
Adobe Page Maker 5.0 - 9HE - (IV)
Corel Ventura 4.2/5.0 - 7HE/11HE - (III)/(IV)
Frame Maker 4.0 - 9HE - (IV)
MS Publisher 2.0 - 5HE - (II)
MS Word 2.0W/5.0D/6.0D/6.1W - 5HE/1H/4HE/9HE - (II)/(I)/(II)/(IV)
OmniPage Profesional (OCR) 5.0 - 5HE - (II)
QuarkXpress 3.11/UP3.12/3.3/UP3.31 - 5H+1H/7HE/1HE - (III)/(III)/(I)
Recognita 2.0 (OCR) - 3HE - (I)
Word Perfect 5.1D/5.1+/6.0D/6.0W/6.1W/6.0cDOS - 4H/10HE/7HE/13HE/11HE/ 7HE- (II)/(IV)/(III)/(IV)/(IV)/(III) ...

OPERATIVNI SISTEMI, MREŽE I PAKETI:
MS/IBMPC DOS 5.0/6.2/6.21/6.22/6.3/7.0 - 2H/3HE/3HE/3HE/5HE/5HEE - (II)
MS Office 4.3-Pro - 31HE - (VI)
MS Windows 3.1/C&E Europe/Workg./Workg. for C&E Europe. - 5HE/8HE/10H/10HE - (II)/(III)/(IV)/(IV)
MS Windows 95 Final - 14HEE - (V)
MS Windows NT 3.1/3.5AS/3.5WS/3.51WS - 31HE/21HE/20HE/22HE - (VIII)/(VII)/(VII)/(VII)
Novel 3.12/4.0/Lite - 21HE/36HE/5D - (VI)/(VII)/(II)
Lotus Smart Suite 3.1 - 30HE - (VII)
OS/2 3.0 Warp - 22HEE - (VI)
(640MB na jednom CD-u za 40 DEM)
Slackware Linux 2.1 - 69HE- (X)
SCO Unix 3.2 TCP/PC - 85HE - (X)
SCO Unix version 4.0 - 35HE - (VII) ...

MATEMATIKA I STATISTIKA:
MathCad 4.0/5.0 Plus - 3HE/5HE - (I)/(II)
MathLab XT/AT/386/4.0/4.2 - 1D/1D/1D/4HE/8HE - (I)/(I)/(I)/(II)/(II)
Mathematica 2.0D/2.2W - 3H/4HE - (I)/(II)
Origin 3.0 3D - 3H - (I)
SPSS 5.0W/Pro 5.02/6.0/6.1 - 5H/10HE/11HE/8HE - (II)/(IV)/(IV)/(IV)
SPSS 6.0 Student Version - 5HE - (II) ...

MUZIKA:
Cool Edit 1.5 - 1HE - (I)
Cubase 1.0/2.5/2.61 - 1D/1HE/1HE - (I)
Cubic Player 1.5 - 1HE - (I)
Final 2.0/3.0 - 3H/2HE - (I)/(I)
Midi Music Shop Pro CD - 9HE - (IV)
MidiSoft Studio 3.01 - 2HE - (I)
Music Star - 7HE - (III)
Wave 2.0 - 1H - (I) ...

FAX MODEM:
Bit Fax Pro 3.0 - 4HE - (II)
PC Board 15.21 Win 95 - 1HE - (I)
PC Fax Win 95 - 2HE - (I)
Procom 2.0D/W/2.11 - 3D/4HE/4HE- (I)/(II)/(II)
Telix 4.25/1.0 Win - 1HE/2HE - (I)/(I)
Telemate 4.12/4.2 - 4D/1HE - (II)/(I)
Win Fax Pro 4.0/4.0NET - 6HE/7HE - (II)/(III)
WinCom Pro 1.0 - 2HE - (I) ...

ELEKTRO:
Micro Cap III - 1H - (I)
Nedis Components - 1HE - (I)
OrCad 4.2 - 8H - (III)
OrCad Capture 6.0 - 10HE - (IV)
P-CAD 6.02/7.0 - 14HE/15HE - (V)/(V)
Protel PCB 2.0 Reg - 6HE - (III)
P Spice 5.0 D/W/6.1 - 3H/3H/7HE - (I)/(I)/(III)
Tango 2.11 - 8H - (III) ...

UTILITIES:
Norton Commander 5.0 - 3HE - (I)
Norton Utilities 8.5 - 4HE - (II)
Norton Desktop 3.5 - 7HE - (III)
PC Tools 8.0 Gold - 5HE - (II)
PC Tools 2.0 Win - 7HE - (III) ...

1D - 360KB; 1DE - 720KB;
1H - 1.2MB; 1HE - 1.44MB; 1HEE - 1.8MB

Do izlaska broja očekuju se: MS PLUS! 95, MS OFFICE 95, NORTON UTILITIES 95, NORTON ANTIVIRUS 95, NORTON NAVIGATOR 95, MS WORKS 95.

Cene snimanja programa izražene su u kategorijama. Kategorije su obeležene rimskim brojevima koje se nalaze u zagradama na kraju svakog reda. I - 2.-, II - 4.-, III - 6.-, IV - 8.-, V - 10.-, VI - 12.-, VII - 14.-, VIII - 16.-, IX - 18.-, X - 20,-

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - 40.- (kvalitetna CD ploča je uračunata) Paket obuhvata 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima, materijalima i objektima, obe verzije TOPAZA, CALIGARI TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a (i ANIMATOR STUDIO), VISTA PRO CD sa svim primerima i dodacima, sve MORPH programe, takozvane DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ASYMETRIC VIDEO PRODUCER,...

NAJTRAŽENIJI CD NASLOVI PROGRAMA - 1 komad - 40,- ; 2 komada - 75,- ; 3 komada 100; 4 i više komada po 30,- Cena kvalitetog CD je uključena!!! MS WINDOWS 95, MS OFFICE 95, CorelDRAW! 6, DELPHI, MS CINEMANIA 95, MS ENCARTA 95, MS WINDOWS NT, SCO UNIX 3.0, BORLAND C++4.5...

IMAMO: MS WINDOWS 95 PAN-EUROPIAN

SPECIJALNA PONUDA: KOMPLETI PROGRAMA & IGARA (lična zbirka od 30 CD-ova) po ceni od 30,- za komad, sem poslednja 3 (cena 50.-)
POPUST: preko 5 komada je po 25,- ; Spisak svih programa i igara je u katalogu, a na CD-ovima se sve nalazi u zapakovanom obliku (DDI, ZIP, ARJ)

IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE IGRE

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati i igrati direktno sa CD-a (da budemo iskreni, poneka igra se zbog upisivanja pozicije, promene setup-a ili slično mora prekopirati na hard-disk. U tom slučaju dovoljno je selektovati glavni direktorijum u kojem se igra nalazi i prekopirati ga na hard-disk). Kompleti su napravljeni da zadovolje svačiji ukus, a na osnovu potažnje igara u prethodne tri godine (najbolji pokazatelj).

KOMPLET 1: Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2,...

KOMPLET 2: Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Litil Divil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, The Incredible Machine, Tornado, X-Wing,...

KOMPLET 3: 1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Epic, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Axe, Leisure Suit Larry 6, Lemmings, Linx, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, TIE Fighter,...

KOMPLET 4: Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Dawn Patrol, Desert Strike, Flashaback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, KA50 Hokum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall,...

KOMPLET 5: Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enchanted, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan in Flight, Mortal Kombat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, SleepStream 5000, Warriors,...

CENA SNIMANJA SA PLOČOM: 1 KOMPLET - 30,- ; 2 KOMPLETA - 60,- ; 3 KOMPLETA - 85,- ; 4 KOMPLETA - 110,- ; 5 KOMPLETA - 125,-

Snimamo disketne igre na CD po vašem izboru za 55.- (sa pločom)! Veliki izbor CD igara !!!
Snimamo disketne igre na strimer trake po vašem izboru za 30.- (sa trakom)!!!

DISKETE FUJI/NONAME 3.5HD, STRIMERI 2120, CD PLOČE

PC
OKTOBAR

Softver snimamo na CD, našim i vašim disketama i strimer trakama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je obavezno. Katalog programa i igara snimamo na disketu prilikom prve narudžbine ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 10 disketa 8 dinara).

Adresa: Goran Krsmanović, Dušana Vukasovića 74/31, 11077 Novi Beograd (61. blok)

Alfa Studio

ISTOČNA KAPIJA, RUDO 1

CD KLUB

IZNAJMLJIVANJE CD NASLOVA I SNIMANJE

Full Throttle, Cyberia, Lost Eden, MS Encarta, NBA Live 95', MS Cinemania ili bilo koja kopija...	35.
WINDOWS '95 + OFFICE '95	45.
CorelDRAW 6	35.
650 Mb najboljeg softvera ili 650 Mb najboljih igara koje su napravljene za PC... samo	35.
Snimanje softvera na diskete...	0.5 din

PONUDA MESECA:

CD ROM PANASONIC, SANYO	190.-
SOUND BLASTER 16 ASP	200.-

488382

najpovoljnije snimanje na CD

veliki izbor najniže cene

popusti već od 2 snimljena CD-a

posebni popusti za firme–backup...

Slavija MIX Game 25-

650 MB najnovijih igara sa kvalitetnim CD-om

WINDOWS 95 ; Corel DRAW! 6.0 ; OFFICE 95...

cena snimanja CD-a od 10-

disketne igre i programi (0.3–0.4)

pozovite,dođite,proverite

SLAVIJA SYS

Svetog Save 31/2 011-433-689

molimo najavu ličnog dolaska

PC FORT

CD

021/614-909

Dođite kod nas, i snimite CD za 18 minuta!!!

Windows 95	30.–
Monthy Python	40.–
Encarta '95	40.–
Perfect Golf 2CD	60.–
Civil War	40.–
Flight Unlimited	40.–
Myst	40.–

5–6 mesečnih kompilacija, popusti za pretplatu, kompletan izbor NOVOG software–a, snimanje muzičkih CD–a, kao i izbor uslužnih programa i igara na disketama, i DAT trakama (2GB).

Kompilacije:	40.–
Po izboru:	60.–
Igre:	od 30.– do 60.–
Uslužni:	od 30.– do 200.–

COREL 4CD 6 150.-

NOVO

IGRAJTE DISKETNE IGRE SA CD-ROM DISKA

HOĆETE DA SE IGRATE ISKLJUČIVO SA CD-a?

ŽELITE DA OSLOBODITE HD OD IGARA?

OD SADA JE I TO MOGUĆE !

Specijalno za Vas su napravljena tri CD-a sa programima za Windows koji se instaliraju sa CD-a i tri CD-a sa igrama koje su uzete iz GAME TOP 50 u Svetu kompjutera.

ŠTEDITE NOVAC, VREME, 90 % PROSTORA NA DISKU

NEMA ddi FORMATA, RASPAKIVANJA, INSTALACIJA, 1,2,...8,..15,..??? DISKETA

CENA SAMO 25

Moguće slanje poštom

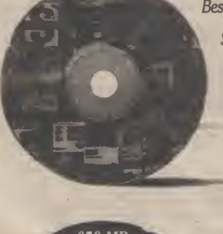
Windows '95, Office '95, Corel 6.0

Prodaja konfiguracija i hardvera

Snimanje CD ROM diskova

Naručite telefonom, faxom, poštom: BOBAN SOFT, Vodovodska 42, 11132 Beograd, tel/fax: 011/ 515-719, 514-643, (Julino brdo)

Šta izdvaja jedan CD-ROM klub?



Besplatan katalog naslova sa poklonom

Svaki novi član dobija na poklon interni modem

Kupovina hardvera po najnižim cenama u gradu

Iznajmljivanje diskova iz bilo kog mesta u Jugoslaviji

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po najnižim cenama

Preko 250 CD-ROM naslova (enciklopedije, igre, obrazovni softver ...)

Prodaja CD-ROM originala po ceni kopija (30 - 90)

650 MB najtraženijih programa ili igara sa našim CD diskom od 25,-

Šta nas još izdvaja?

SOFTVERSKI PAKET OD 650 MB PO OBLASTIMA :

- ANIMACIJA
- GRAFIKA + DTP
- CAD
- NAJNOVIJI PROGRAMI

Diskove možete naručiti pouzećem, ili lično podići u centru Beograda bez čekanja!

kao i MS OFFICE'95, COREL DRAW 6.0 ...

PLAY MIX 9

650 MB najnovijih igara sa nasim CD diskom od 25,-

SONY CDU 55 ....pozovite

PANASONIC 562 CD + KONTROLER ....pozovite

SONY 4 X SPEED (NOV MODEL) ....pozovite

TOSHIBA 4 X SPEED ....pozovite

SOUND BLASTER PRO (16 BIT) ....pozovite

Garancija 12 meseci.

TOP 3 CD

1. **WINDOWS '95** — *Odmah posle svetske premijere i kod nas najnovija verzija.*
2. **FULL THROTTLE** — *Najprodavanija igra tokom leta u Americi.*
3. **LOST EDEN** — *Fantastična igra prepuna 3D renderovane grafike.*

EXIT PRODUCTION (011) 45-13-23

(011) 75-60-15 od 11 do 18 h

• Budo Soft •

uvek prvi u ponudi najnovijeg softvera

PC PROGRAMI I IGRE

- *povoljna ponuda disketa 3,5" i 5,25"*
- *snimanje na diskete i strimer trake*
- *isporuka softvera na CD-u*
- *arhiviranje vašeg softvera na CD*
- *prodaja i ugradnja CD plejera*



Novi Sad, Stojana Novakovića 27

(021) 395–154

Snimanje programa i igara
na našim ili Vašim disketama
Instalacija programa na Vašim računarima
Otkup i servis PC opreme i komponenti
Kucanje i obrada svih vrsta tekstova
Katalog šaljemo poštom ili modemom

PC STUDIO OD SADA NA NOVOJ ADRESI

Ul. Milana Blagojevića br. 31
TEL.034/61-813

SNIMANJE NA CD-ROM I DISKETE

PC IGRE & PROGRAMI

18000 Mb
0,6 din po disketi
15.- po disku

011/155-154
Dane i Vlada
Jurija Gagarina 71/46
11070 Novi Beograd
svakim danom od 9-22 h

Šaljemo poštom

CD KLUB

Neki od naših hitova:
- Full Throttle
- Flight Unlimited
- NBA Live '95
- Bioforge
- Phantasmagoria
- [illegible] Trek
- Prisoner of Ice
- A4 Networks
- The Last Dynasty

Kako kupiti 500 disketa za samo 30 DEM*?

[illegible] kada se pojavi novi program [illegible] tako iz dana u dan. Vaša biblioteka [illegible] A kada bi vam neko ponudio 500 već [illegible] CD-ROM-u sa sledećim najaktuelnijim igrama i [illegible] od 30 DEM?

SUPER MIX 1, 2 i 3

Ovi CD-ROM-ovi sadrže sve starije legendarne igre i programe za vaš PC računar. Naručite besplatan katalog sa kompletnim spiskom svih igara i programa koji se nalaze na njima.

SUPER MIX 4

Alien Olympics - Sportska	2 M
Alone [illegible] Dark III - Avantura	23 M
B C Racers + cheat - Vožnja	2 M
Black Hawk - Arkada	2 M
Bureau 13 - Avantura	7 M
Championship Manager Italy - Fudbal menadžer	1 M
Championship Rally - Vožnja	3 M
Creep Clash - Borilačka	2 M
Dark Forces + cheat - Pucačka	22 M
Dark Wolf - Platformska	1 M
Descent + cheat - Pucačka	5 M
Dungeon Master [illegible] - FRP avantura	2 M
Ecstatica Avantura	26 M
Epic Pinball v 2 [illegible] - Fliper	3 M
Fifth Fleet - Strategija	6 M
Flight Commander [illegible] /Win - Strategija	4 M
Flight Simulator v.5.1 - Simulacija letenja	6 M
Game Maker v 5.0 - Pravljenje igara	6 M
Gemstone II - Arkada	1 M
Great Naval Battles III - Strategija	4 M
Happy Tetris - Logička	1 M
Iron Seed - Istaživačka	4 M
Jazz Jack Rabbit II - Platformska	8 M
Jetstrike - Pucačka	2 M
Jurassic Chess - Logička	3 M
KA-50 Hokum - Simulacija letenja	4 M
Kick Off III European Chal - Fudbal	3 M
Legend of Kyrandia III. - Avantura	23 M

okreni stranu ☞

ACZ Software&Hardware
011/190-124 i 101-372

Veliki izbor PC kompatabilnih računarà i dodatne opreme:

-386 DX 40Mhz128Kb cache, ISA
-486 DX2 66Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
-486 DX2 80Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
-486 DX4 100Mhz 256 cache, VLB ili PCI
-Pentium 90
-Pentium 100
-Pentium 133

Ostale komponente sistema su prema potrebama kupca!

Povoljne Cene!

-Konfiguracija 386 DX 40	od	790
-Konfiguracija 486 DX4 100	od	1300
-Konfiguracija Pentium 90	od	2400
-SB 2.0		120
-CD Teac 4X		340
-CD Stingray 6X		650
-Fax-Modem-Voice 1440 + Mikrofon		160

IDE Hard diskovi:
340Mb
540Mb
850MB
1.1Gb
1.3Gb

Video karte:
Trident 9440 VLB
CL-5428 VLB
CL-5429 VLB
CL-5434 PCI
S3 732 PCI
S3 Trio 32 PCI
S3 Trio 64 PCI

CD-ROM:
Sony 55D 2X IDE
Panasonic 2X
Sanyo 4X IDE,
Teac 4X
Stingray 6X IDE

Diskete 3.5 5.25:
TDK
BASF
SKC

Muzičke kartice:
SB 2.0
SB PRO
SB 16 ASP
SB 16 AWE-32

Memorije:
1Mb SIMM 70Ns
4MB 32bit 70Ns
8Mb 32bit 70Ns
16MB 32bit 70Ns
32MB 32bit 70Ns

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matričnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

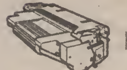
Specijalna ponuda svim vlasnicima *AMIGA* (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima!

Mogučnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska, itd. sistemom staro za novo.

Garancija 12 meseci, servis u Beogradu obezbeđen.

ФИНИ СЕПТЕМБАРСКИ ТОНЕР

и лепе рециклиране цене



HPLJ 4, 4+........................ 360



(PC, FC) A15/30................ 300



HPLJ II, III............................ 300

ПЕРИ® ХАРД ИНЖЕЊЕРИНГ

НАЈБОЉИ ПРИЈАТЕЉ ВАШИХ ШТАМПАЧА

Ивана Милутиновића 24, Београд
011/436-019, 432-319, 432-383, факс 435-513

PC NIŠ



NOVO!!! NOVO!!!

NAJBOLJI U JUŽNOJ SRBIJI

CD KLUB

PREKO 600 CD NASLOVA
PREKO 20Gb DISKETNIH PC
PROGRAMA I IGARA.
CENA SNIMANJA ZA ČLANOVE 19.–
SVAKOG MESECA NAGRADNA IGRA
JEDNOM KUPCU JEDAN BESPLATAN
CD NASLOV PO IZBORU.
CD–ROMOVI, SOUND BLASTERI, DISKETE
I.G.KOVAČIĆA 2a NIŠ

018/710-419

Little Big Adventure - Avantura	7
Mortal Kombat II. - Borilačka	9
NHL'95 - Hokej	22
Pizza Tycoon - Strategija	3
Premier Manager III. - Fudbal menadžer	3
Presumed Guilty - Avantura	8
Project X - Pucačka	5
Reunion New - Strategija	9
Rise of the Triad - Pucačka	6
Slob Zone - Pucačka	9
Soccer Superstars (English) - Fudbal	3
Star Dust - Pucačka	2
Strong Lines - Logička	1
Tactical Manager - Fudbal menadžer	6
Total Carnage - Pucačka	3
U.S. Navy Fighter - Simulacija letenja	24
Vinyl Goddesses Energy Patcher - Platformska	2
Zorro - Platformska	6
3D Studio v.4.0. - Animacija	10
Aldus Freehand v.4.0. /Win - Grafika	4
Auto CAD v.13.0. - Projektovanje	32
Corel Draw v.5.0e /Win - Grafika	18
Corel Ventura v.5.0. /Win - Stono izdavaštvo	11
DBase v.5.0. /Dos - Baza podataka	4
DBase v.5.0. /Win - Baza podataka	7
Data CAD Pro. v.5.02 /Win - Projektovanje	8
Design CAD v.7.0. /Win - Projektovanje	5
Fast Tracker v.2.03. - Muzički	1
Finale v.3.0. /Win - Muzički	2
Fractal Designer Painter v.3.0 - Grafika	10
Harvard Graphics v.3.0. /Win - Poslovna grafika	10
Lap Link v.6.0. /Win - Komunikacija	2
MS Power Point v.4.0. /Win - Poslovna grafika	12
Norton Commander v.5.0. - Pomoćni program	2
Photo Finish v.3.0. /Win - Grafika	2
Picture Publisher v.5.0. /Win - Grafika	5
Procomm v.2.0. /Win - Komunikacija	4
QEMM v.7.5. - Pomoćni program	2
Quark Xpress V.3.3. /Win - Stono izdavaštvo	7
Quattro Pro v.6.0. /Win - Tabelarne kalkulacije	8
Scream Tracker v.3.2. - Muzički	1
Word Perfect v.6.1. /Win - Tekst procesor	11

SUPER MIX 5

Action Soccer - Fudbal	6
Air Warrior + Dodaci - Simulacija letenja	10
Brett Hill Hockey - Sportska	4
Canton - Strategija	2
Central Intelligence - Strategija	38
Clockwerx v.1.0. /Win - Logička	2
Dark Strike - Pucačka	2
Disc World - Avantura	15
Fighter Wing - Simuacija letenja	7
First Encounters - Simulacija	3
Flight of the Amazon Queen - Avantura	7
Flying Tigers - Pucačka	2
Fong Wan Tien Ha - Borilačka	3
Fritz 3 Chess v.3.05. - Šahovska baza podataka	1
Hardball 4. - Bezbol	8
High Seas Trader - Strategija	17
Invincible Fighter - Borilačka	4
Jungle Strike - Pucačka	8
Kin Yeo - Borilačka	3

okreni stranu

Pink SOFT

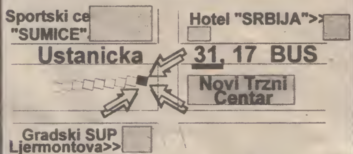
IGRE....0,6n.d

PROG...0,8n.d

Ustanicka 126, 7.sprat-GM Computers

011/4893-716

Radno vreme:10-18h



Snimamo na CD-ROM

386, 486, Pentium RACUNARI i KOMPONENTE

Radimo povoljno UPGRADE 286, 386, 486

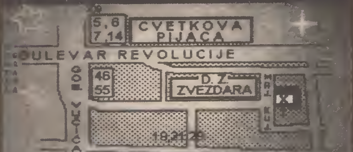
u VASEM stanu i ugradnju MULTIMEDIJE i sl.

HARDWARE SOFTWARE

PRODAJA KUPOVINA BERZA

PreCiz

422-545



IGRE: 0,6 Din

PROGRAMI: 0,8

Mihajlović Dejan

Majke Kujundžića 23

11127 - BEOGRAD

SNIMANJE NA CD

RADNO VREME od 12 - 20h

3S SOFT & Computers 648-813

PC PROGRAMI I IGRE - SERVIS, OTKUP, BERZA I KOMISIONA PRODAJA PC OPREME

NAJPOVOLJNIJE SNIMAMO NA

CD - ROM

DISKETE : BASF, VERBATIM, FUJI, MITSUBISHI, PRECISION

NOVO - NOVO - NOVO

CD -klub

povoljno izdavanje cd diskova

NAŠA FILIJALA NA NOVOM BEOGRADU VRŠI USLUGE SNIMANJA SOFTVERA

DAX SOFT

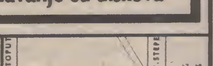
RAD PREKO POŠTE

III BULEVAR 80/1 BLOK 24

TEL. 011 / 222 10 66

0.4 0.1 0.5 0.5

od 11^{00}-20^{00} h



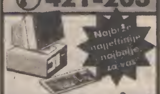
Prevoz: 8, 9, 10, 14, 40, 41, 17, 18, 39, 42, 46, 47, 48, 55, 59

TRIM D.O.O. TEL:011/ 412-203
KAJMAKCALANSKA 42 FAX:011/155-294

PRODAJA PC-KOMPJUTERA

386 DX 40 MHz
486 DX2/66 MHz
486 DX4/100MHz

TRIM Computers PC-SOFTWARE
Kajmakcalanska 42
421-203



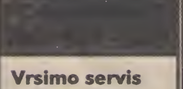
PRODAJA USLUŽNIH PROGRAMA i IGARA
Podesavanje, optimizacija svih tipova PC-kopljutera

Vrsimo servis 286,386,486 i Pentijum racunara u roku od 48 casova

Software Beam
Banovo Brdo, 011/559-649

CD KLUB

CENE SNIMANJA:
IGRE .... 0,5 din
PROGRAMI .... 0,7 din
4 din na NO-NAME
5 din na FUJI



NAŠ SOFTWARE + PRAZAN CD + SNIMANJE
ORIGINALI 40.-
ORIGINALI (na 2 CD-a) 70.-
PO IZBORU (pun CD) 60.-
BACKUP (hard diska) 40.-

Cene usluga CD Kluba:
Učlanjenje - 20; Izdavanje diskova 1 dan - 2 din
ČLANOVI KLUBA IMAJU POPUST NA CD SNIMANJA!
Neki od naših aktuelnih naslova: Command & Conquer (2 CD); Full Throttle, Lost Eden, Space Quest 6, Tha Last Dinasty; 11th Hour, Bookshelf '95; Prisoner Of Ice, Hi-Octane; US Navy Fighters, Flight Unlimited, WINDOWS '95 ...

Preko 10 Gb software-a za izbor

Kiik & Play Win - Logička	6
Knights of Xentor + Upgrade - FRP avantura	9
Legions Win - Strategija	5
Lemmings Win - Logicka	4
Magic Carpet - Strategija	13
Prince of Evil - Arkada	4
Psycho Pinball - Fliper	5
Pyro Technica - Simulacija	5
Retribution - Simulacija	7
Sango Fighter II. - Borilačka	8
Sento - Borilačka	7
Shadow Force - Avantura	1
Stalingrad - Strategija	3
Super Street Fighter II - Borilačka	3
Super Street Fighter II. Turbo - Borilačka	8
The Big Red Adventure - Avantura	12
Tower Assault - Pucačka	2
Ultizurk II - FRP avantura	2
World Hockey 95 - Sportska	6
X-Com. Terror from the Deep - Strategija	4
Adobe Illustrator v.4.03 /Win - Grafika	9
Adobe Photo Shop v.3 0 /Win - Grafika	5
Ami Pro v 3 1 /Win - Tekst procesor	8
Caligari Truespace v 1.03 /Win + Dodaci - Animacija	11
DesQ View /X v.2 0 - Pomoćni program	9
F-Prot v.2 18a - Virus killer	1
Font Work v 1.1 - Font editor	2
Frame Maker v.4.02 /Win - Stono izdavaštvo	8
Kai s Power Tools /Win - Pomoćni program	3
Lotus 123 v 5 /Win - Tabelarne kalkulacije	7
Lotus Approach v 3.0 - Tabelarne kalkulacije	6
MIDI Music Shop Pro /Win - MIDI muzički program	11
MS Visual Basic v.4 0 /Win - Programski jezik	17
MS Word v 6 1 /Win - Tekst procesor	9
Midisoft Music Studio v 3 1. /Win - MIDI program	2
Norton Disk Lock v 3 5 - Pomoćni program	2
P-Cad v 7 0 - Elektronika	16
Paradox v 5 /Win - Baza podataka	7
Print Shop Deluxe CD /Win - Grafika	7
RIO v 4 31 - Grafika	12
Superbase 95 v.3 0 /Win - Baza podataka	4
Turbo C++ v.4 5 /Win - Programski jezik	17
Visio v 2 0 /Win - Grafika	12

RAČUNICA JE PROSTA:
500 = 1 = 30 DEM

[illegible] ponude dobijate već snimljen disk [illegible] tako da nema nikakvih [illegible] od dosadašnje prakse [illegible] da se snimi. Naravno, diskove [illegible]

Posetite naš štand na Sajmu knjiga
24.-29. 10., hala 2 Beogradskog sajma.

CD PRODUCTION
☎ 011/463-741

386 DX/40 MHz
486 DX2/66 MHz
486 DX2/80 MHz
486 DX4/100 MHz
PENTIUM 90 MHz

Computer Dream

KOMPONENTE:

- Hard disk 420 MB
- Hard disk 540 MB
- Hard disk 850 MB IDE
- Hard disk 1 GB IDE
- Hard disk 540 MB SCSI
- Hard disk 1.1 GB SCSI
- Hard disk 2.2 GB SCSI
- Ploča 386 DX/40 MHz
- Ploča 486 DX2/66 MHz
- Ploča 486 DX2/80 MHz
- Ploča 486 DX4/100 MHz
- Ploča PENTIUM 90 MHz
- Video karta Trident 512 KB
- Video karta Cirrus 1 MB
- Video karta Cirrus 1 MB VLB
- Video karta S3 MB VLB
- Video karta Cirrus 1 MB PCI
- SIMM memorije 1 MB
- SIMM memorije 4 MB
- SIMM memorije 16 MB
- Flopi 3.5"
- Flopi 5.25"
- Tastatura 101
- I/O IDE kontroler
- I/O IDE VLB kontroler
- PCI kontroler
- SCSI kontroler Adaptec
- Kućište Mini Tower
- Monitor - mono 14" SVGA
- Monitor - kolor 14" SVGA
- Monitor - kolor 15" SVGA
- Fax/modem 2400/9600
- Fax/modem 14400
- Koprocesor 387/40
- Sound Blaster 2.0
- Sound Blaster 16 kompat.
- Sound Galaxy Basic
- Sound Blaster 16
- Sound Blaster 16 ASP
- Skener ručni - mono
- Skener ručni - kolor
- Skener A4 - kolor
- CD-ROM
- Mrežna karta 16 bit
- Miš
- Podloga za miša
- Filter za monitor - stakleni
- Džojstici
- Diskete 3.5" i 5.25" HD

KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI

DILERSKI POPUST

PRODAJA CD ORIGINALA

ŠTAMPAČI:

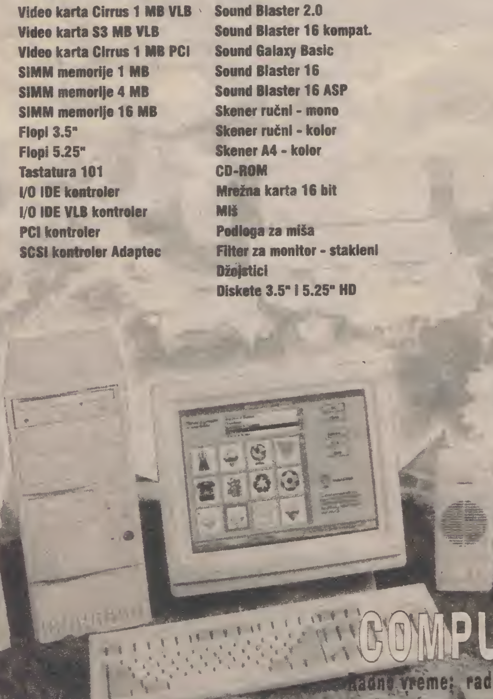
- Epson LX 300 (9 pinski) A4
- Epson LQ 100 (24 pinski) A4
- Epson LQ 570+ (24 pinski) A4
- Epson LQ 1070+ (24 pinski) A3
- Epson Stylus 800 A4
- Epson Stylus 1000 A3
- Epson Stylus color A4
- HP 4L (laser 300x300) A4
- HP 5P (laser 600x600) A4

Casio digitalni adresari

- SF 4300, 32 KB
- SF 4600, 64 KB
- SF A 30, 64 KB
- SF 8500, 64+64 KB
- SF-R 10, 128 KB

Interfejs za PC

Memorijske kartice



COMPUTER DREAM

Radno vreme: radnim danom 9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd, office: Đorđa Jovanovića 9 3, tel fax 011 3226-303, 3226-323

KOLOR SKENIRANJE
24bit / 2400 DPI

USLUGE STAMPANJA
(LASER 600x600, COLOR)

SNIMANJE NA CD-ROM
KOMPLETI = 30 U Cenu je uracunata
ORIGINALI = 40 prazna CD ploca
PO IZBORU = 55

PRODAJA CD-ROM-ova
2x, 4x SPEED

SNIMANJE NA DISKETE
IGRE = 0.5
PROG.= 0.5

DISKETE
NONAME = 1.2
FUJI = 1.5

Komponente
&
Racunari

AGENCIJA
OGNJASOFT

PC PROGRAMS & GAMES
CD RECORDING
HARDWARE
LASER & COLOR PRINTING
COLOR SCANNING

MOGUCNOST
PRETPLATE NA
NAJNOVIJI
SOFTWARE !!!
Isporuka na CD-u

Radno Vreme od 12 do 20 h
osim Nedelje

011/141-752

Dragan Ognjevic
Bulevar Lenjina 27/5
11070 Novi Beograd
(kod Hotela HYATT)

PC PROFESSIONAL

NOVO
WINDOWS 95 FINAL - 24 disk.
MS PLUS for WIN 95 - 9 disk.
BORLAND DELPHI - 12+13 disk.
ORCAD 6.0 FOR WIN. - 10 disk.
ANIMATOR STUDIO /Win - 17 disk.
ACAD 13 - 27 disk.
ACAD 12 LT 2.0 - 6 disk.
VISUAL FOX PRO - 17 disk.
COREL DRAW 5.0 - 16 disk.

● ANIMACIJA I VIDEO
3D Studio 4.0 - 10 disk.
3DS Materijali - 4 disk.
3DS Efekti - 4 disk.
3DS Objekti - 16 disk.
3DS RAZNI DODACI - 100 Mb
Animator Pro 2.0 - 6 disk.
Caligari True Space - 6 disk.
Disney Anim. Studio - 4 disk.
Visual Reality /Win - 6 disk.
Morph for Windows - 3 disk.
MS Video for Win.- 3 disk.
Razor 1.01a /Win - 5 disk.
Strata Vision 3d 7.0 - 13 disk.
Topaz 4.5 - 5 disk.
Vista Pro 3.12 - 21 disk.
Video Studio - 4 disk...

● GRAFIKA
3D Renderizer - 5 disk.
Adobe Ilustrator 4.03 - 6 disk.
Aldus Free Hand 4.0 - 5 disk.
Corel Draw 2.0, 3.0 - 4/10 disk.
Corel Draw 4.0, 5.0 - 12/16 disk.
Corel Draw SLIKE - 20 disk.
Fractal D.Painter 3.0 - 8 disk.
GIF -ovi - 30 disk.
Micrógr. Designer 4.1 - 9 disk.
Rio 6.31 - 12 disk.
Visio 2.0 /WIN - 12 disk.
Visual Reality - 5 disk ......

● BAZE PODATAKA
Access 2.0+Dist.kit -12 disk.
Blinker 3.01 - 1 disk.
Clarion 3.1 - 7 disk.
Clipper 5.2c - 3 disk.
Clipper - RAZNI DODACI
D'BASE IV 2.0 - 3 disk.
D'BASE V for WIN - 11 disk.
D'BASE V for DOS - 4 disk.
Fox Pro 2.6 for WIN - 8 disk.
Fox Pro 2.6 for WIN - DODACI
Fox Pro 2.6 for DOS - 5 disk.
Fox Pro 2.6 for DOS - DODACI
Funcky II - 5 disk.
Informix - 13 disk.
Paradox 5.0 - 7 disk.
Power Builder 4.0 a - 19 disk.
Progres 6.2 - 31 disk.
Super Base IV 2.0 /Win - 3 disk.
Visual Objecte - 19 disk ......

● ELEKTRONIKA
Eagle 2.02 - 1 disk.
Electronic Workbench - 3 disk.
Or CAD 4.2 + YU Uput. - 8 disk.
Protel 2.0 for Win - 7 disk.
PSpice 5.1 /Win - 7 disk.
PCAD 7.0 - 16 disk.
Tango 2.11 - 8 disk ......

● OPERATIVNI SISTEMI I MREZE
Lantastic 6.0 DOS/WIN - 4 disk.
MS DOS 6.0, 6.3, 7.0 - 3 disk.
MS DOS 6.2 - 4 disk.
Linux - 69 disk.
SCO UNIX 3.2 V4 - 34 disk.
MS Windows NT 3.5 - 41 disk.
Win. 3.11/Workgr.YU - 10 disk.
NOVELL 3.12,4.0,4.10-24/36/34 d.
Personal Netware - 5 disk......

● STONO IZDAVASTVO
Corel Ventura 5.0 - 11 disk.
MS Publisher 2.1 - 5 disk.
Page Maker 5.0 - 7 disk.
QuarkXPress 3.3 - 12 disk ......

● CAD
3D Home Architect - 2 disk.
ACAD 12 DOS/WIN-15,16 d.
ACAD LT - 4 disk.
ACAD Mechanical - 4 disk.
ACAD Electronical - 1 disk.
AEC 2.0 - 4 disk.
AdCad Auto Architect - 8 disk.
Auto Shade 2.01 - 8 disk.
Auto Sketch 3.0 - 8 disk.
CAD key 7.0 - 7 disk.
Design CAD 3D 3.1 - 13 disk.
Home Design Gold-2 disk ...

● TABELE
Excell 5.0 - 9 disk.
Lotus 123 5.0 /Win - 6 disk.
Quatro Pro for DOS - 2 disk.
Quatro Pro 6.0 /WIN -8 disk ...

● OBRADA SLIKA
Adobe Acrobat 2.0 - 5 disk.
Ad. Photo Shop 3.04 -5 disk.
Alchemy Pro 1.75 - 3 disk.
HiJask 3.0 /Win - 14 disk.
Microg.Photo Magic- 7 disk.
Photo Styler 2.0 /Win - 8 disk.
Picture Publisher 5.0 - 5 disk.
Recognita Plus 2.0 -3 disk ...

● OBRAZOVNI
American Advent, Auto Work,
Body Ilustrated, Body Works,
Computer Works, Crayola,
Cucko ZOO, Discover Space,
Europe Automap, Weapons,
Under Sea, World Atlas,
Word Translator - 5 disk.
World Atlas CD - 11 disk ......

● PROGRAMSKI JEZICI
MS Basic Pro 7.1 - 5 disk.
Borland C++ 4.5 - 28 disk.
B.Turbo Pascal 7.0 Pro - 2 disk.
B.Turbo Pascal/Obj.7.0- 11 disk.
MS C++ 7.0 - 11 disk.
MS Cobol 5.0 - 7 disk.
MS Fortran 5.1 - 6 disk.
MS Vis.Basic 3.0/4.0 - 9/17 d.
MS Visual C++ Pro - 20 disk.
Watcom C++ 10.0 - 34 disk....

● UTILITIES
Super Print, Recognita Plus,
Checkit Pro, QEMM 7.05,
Norton Desktop 3.0 - 7 disk.
Norton Utilities 8.0 - 4 disk.
PC Tools 9.0 Gold - 5 disk.
PC Tools 2.0 for Win - 7 disk .....

● TEKST PROCESORI
Word for DOS 6.0 - 4 disk.
Word for Win 6.1 - 9 disk.
W. Perfect 6.1 - 10 disk.
Word Perfect 6.0a /Win - 13 disk

● MATAMATIKA I STATISTIKA
Math CAD 5.0 /Win - 5 disk.
Mathematika 2.2 - 4 disk.
Math Lab 4.0 - 4 disk.
Statistica 4.5 - 6 disk.
SPSS DOS/WIN - 10/11 disk...

● INTEGRISANI PAKETI
Borland Office 2.0 /Win - 20 disk.
Lotus Office 3.1 /Win - 30 disk.
MS Office 4.3 Pro - 31 disk.
Win Fax Pro 4.0 - 5 disk

SNIMANJE NA CD

KOMPLETI PO IZBORU

KOPIJE ORIGINALA
- Windows 95, Delphi, Corel 5.0
- Encarta 95, 3D Studio, OS/2,UNIX
- Star Trek, Wing Commander 3.....

SPECIJALNI KOMPLETI
- Najbolji Programi za PC
- Naj Windows Programi
- Komplet najboljih igara i programa za PC (1 CD)
- Specijalizovani kompleti (Animacija,Grafika,CAD,..)

MUZIKA, EDITORI, KOMUNIKACIJE, RECNICI... I JOŠ 8 Gb drugih

IGRE : SAMO NAJBOLJE SA TOP LISTE SVETA KOMPJUTERA

BESPLATAN KATALOG (poštom,modemom,faxom)

DISKETE : FUJI , NO NAME ...

Tel. (011) 133-584 KOD SAVA CENTRA

NARUDŽBINE ŠALJEMO I POŠTOM ROK - 24 SATA

CENE PROGRAMA
1 do 1,5 din.po disketi
GARANCIJA !!!

espro



Svetozara Markovića 47/III

686-989

CD PRODUKCIJA

AUDIO & SOFTWARE

Snimanje na CD ROM

+ CD Ploca

30.-

Snimanje programa i igara i na diskete



Best Buy!!

ESPRO MULTIMEDIA KIT

double speed CD-ROM + sound blaster 16

320.-

CD-ROM GOLDSTAR	190.-
CD-ROM SONY	210.-
CD-ROM 4X	330.-
SOUND BLASTER	130.-
CREATIVE LABS	160.-

CD KLUB

- **IZNAJMLJIVANJE**
- **PRODAJA**
- **PREKO 630 NASLOVA**
- **NAJPOVOLJNIJI USLOVI**

ESPRO TOP 10 CD		
1.	WINDOWS 95	1CD
2.	COREL PHOTO	200CD
3.	MS OFFICE 95	1CD
4.	COREL 6.0	4CD
5.	PHANTASMAGORIA	7CD
6.	PRISONER OF ICE	1CD
7.	STAR TREK	1CD
8.	COMANDER BLOOD	1CD
9.	BOOKSHELF 95	1CD
10.	MULTIMEDIA DOGS	1CD

AMERIČKI FAX-MODEM

ZOOM 140.-

NOVO U ESPRO CD KLUBU

650 MB NAJNOVIJIH PROGRAMA I IGARA ZA SAMO 30.-

Iznajmite kod nas:

Corel Photo

200 CD

Najpovoljnije cene konfiguracija!!!

U KORAK SA SVETOM



PRAVA PRILIKA ZA VAS!



ICM-WORKSTATION	ICM-CLASSIC	ICM-MEDIA	ICM-POWER
486 SL-40 VLB 2Mb	486 DX2-66 4Mb	486 DX2-66 4Mb	486-100 8Mb
NE 2000 16 bit	540 Mb HDD	540 Mb HDD	1,1 Gb HDD EIDE
Trident 9000	3.5" FDD + VLB EIDE	3.5" FDD + VLB EIDE	3.5" FDD + VLB EIDE
14" SVGA mono	Trident 9000	Trident 9000	Trident 9440 AGI VLB
Mini tower	14" SVGA mono	14" SVGA color LR	14" SVGA color LR
Tastatura	Mini tower	Sound Blast. 16 MCD	Sound Blast. 16 MCD
799	Tastatura	CD ROM Double speed	CD ROM Double speed
	1 320	Mini tower	Mini tower
		Tastatura	Tastatura
		1 850	2 390

KOMPONENTE		MULTIMEDIA	
486 SL/40 VLB	160	SB 16 PRO MCD	130
486 DX2/66 VLB	call	SB 16 ASP MCD	220
486 DX4/100 VLB	call	PANASONIC CD 2X	180
CPU 486 DX2/66	call	TOSHIBA CD 4X	290
CPU 486 DX4/100	call	CD 2X + SB 16 MCD	290

DOPLATE: 14" COLOR LR 280
CD 2X + SB 16 MCD 260
CD 2X + SB 16 MCD ASP 350

ICM-SPEEDY
486 DX4-100 4Mb
540 Mb HDD
3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9440 AGI VLB
14" SVGA color LR
Mini tower
Tastatura
1 790

POSEBAN POPUST U OKTOBRU POZOVITE

ICM COMPUTERS

KOMPJUTERI ZA SVE

SUBOTICA
Trg Cara Jovana Nenada 15/4
Telefoni: 024/27-430, 53-525
Telefax: 024/27-430
BBS: 024/21-342 0-24 h

NOVI SAD
Kontakt telefon: 021/364-285

SOMBOR
Kontakt telefon: 025/36-485

NAJNOVIJE IGRE I PROGRAMI • SNIMLJENO ŠALJEMO POŠTOM

OD 11⁰⁰ DO 19⁰⁰



TOP INTERACTIVE



IGRE 0.3
PROGRAMI 0.4

NAME 20
NO NAME 14
SNIMAMO NA CD

011/681 316, 658 814

BEOGRAD, MILOŠA POCERCA 31/8

IZABERITE LOGIČNO-POZOVITE NAS!

CD RECORDABLE
74 min - 650 MB

SNIMANJE NA CD-ROM

Korak u budućnost

WINDOWS 95 CD
MS OFFICE 95 CD
final release

- MULTIMEDIJALNI CD PAKETI
- KORISNIČKI SOFTWARE
- CD DODACI SOFTWARE-a
- NAJAKTUELNIJE VERZIJE
- FANTASTIČNE CD IGRE
- LEGENDARNE IGRE
- NAJBOLJE I NAJNOVIJE IGRE

IZBOR IZ NAŠE PONUDE:

FAX / MODEM 14400
GRAFIČKE KARTE...
HDD 540 Mb, 850 Mb, 1 Gb, 1,2 Gb...
SOUND BLASTER 16 MCD
SOUND BLASTER 16 MCD ASP
SOUND BLASTER 16 MCD KOMP.
2 X SPEED
4 X SPEED

LG JUNIOR	LG BASIC	LG PLUS	LG 100	LG MULTI MEDIA	LG PENTIUM PRO
486 DLC/40	486 DX2/66	486 DX2/80	486 DX4/100	486 DX4/100	PENTIUM /100
487 KOPROCESOR	RAM 4 Mb	RAM 4 Mb	RAM 4 Mb	RAM 8 Mb	RAM 8 Mb
RAM 4 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb
FDD 3.5" 1.44 Mb	HDD 420 Mb	HDD 420 Mb	HDD 420 Mb	HDD 850 Mb	HDD 850 Mb
HDD 420 Mb	I/O KONTROLER	I/O KONTROLER	I/O KONTROLER	I/O VLB KONTROLER	VIDEO KARTA:SVGA CL 5434 PCI 1 Mb
I/O KONTROLER	SVGA 512 Kb	SVGA 512 Kb	SVGA 512 Kb	SVGA VLB 1 Mb	MONITOR:
SVGA 512 Kb	MONITOR:	MONITOR:	MONITOR:	CD-ROM 2 x SPEED	14" SVGA COLOR
MONITOR:	14" SVGA MONO	14" SVGA MONO	14" SVGA MONO	SOUND BLASTER 16	MINI TOWER
14" SVGA MONO	MINI TOWER	MINI TOWER	MINI TOWER	MONITOR:	TASTATURA
MINI TOWER	TASTATURA	TASTATURA	TASTATURA	14" SVGA COLOR	MIŠ
TASTATURA	MIŠ	MIŠ	MIŠ	MINI TOWER	SOFTWARE PO IZBORU
MIŠ	SOFTWARE PO IZBORU	SOFTWARE PO IZBORU	SOFTWARE PO IZBORU	TASTATURA	
SOFTWARE PO IZBORU				MIŠ	
				SOFTWARE PO IZBORU	
1269.-	1369.-	1379.-	1399.-	2359.-	2679.-

CENE NA DAN 25.09.1995.

CENE SU U STALNOM PADU, PROVERITE!

LOGIC

(011) 620 - 994
VASINA 14, BEOGRAD

RADNIM DANOM
od 9-17 h

SUBOTOM
od 9-13 h

GARANCIJA NA KONFIGURACIJE I KOMPONENTE 12 MESECI

PC IGRE

SNIMANJE NA CD ROM-u

PC PROGRAMI

TERAZIJE

SRPSKIH VLADARA 4

3 SPRAT — 0,4 PO DISKETI

SNIMANJE **25dm*** na CD-ROM

CD CLUB



SNIMAMO NA CD
IGRE po izboru
PROGRAME po izboru
ORIGINALE, KOMPLETE

UCLANJENJE **30dm*** u CD CLUB

IGRE IMAJU UPUTSTVO NA SRPSKOM JEZIKU
PROGRAMI SU INSTALACIONI U D.D. FORMATU

25

PLAY MIX 1-14
650MB IGARA
ILI PROGRAMA
SA NAŠIM CD-om

* DINARSKA PROTIVVREDNOST

SP SOFT ☎ 688-250

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

2 5 4 6 3 2 5

Radno vreme
10.00 - 18.00 h
Beograd, centar
Studentski trg
Telefon-faks
(011) 25.463.25
Pager (Bel Pagette)
2222-302 / #11146

List Computers

SISTEMI & KOMPONENTE

Besplatan katalog hardvera

Velika izbor PC komponenata sa lagera - CD-ROM uređaji dvostruke i četvorostruke brzine (od 190 -), stereo 16-bitne muzičke karte (od 140 -), LR color monitori (od 450 -), 486 PCI ploče i kartice, voice-fax-modemi, itd.

486 sistemi po Vašoj želji uz 12 meseci garancije i obezbeđeno održavanje Instalacija softvera po zahtevima korisnika

Izvođenje Novell (3 12 & 4 10) LAN mreža i izrada odgovarajućeg softvera po narudžbini.

USA DIRECT!

Mogućnost naručivanja direktno iz Amerike, po Vašoj specifikaciji

Vrhunske (high-end) PCI video karte zvučnih imena kao što su ATI Diamond, Number 9, Matrox, Western Digital, Fax modemi US Robotics, Boca, Viva, Intel; Zvučne karte Gravis Ultrasound, Turtle Beach, AWE32 .

I DISKETNI PROGRAMI ...

4 1 9 6 6 4

Igre / 0.3 din
Prog / 0.5 din

U Zvezdara Teatru,
Milana Rakića 38 (kod Liona)
svakoga dana od 11 00-18 00
na telefonu (011) 419-664

Najnoviji disketni (i CD) softver po neverovatnim cenama. Stalan priliv najnovijih svetskih hitova.

... I SNIMANJE NA CD

Poručite katalog CD naslova

Izbor iz preko 500 naslova + najnovije Windows 95 aplikacije (Corel MS Office, itd) Snimamo unapred pripremljene tematske komplete (Igre, DTP, animacija, programiranje itd). Iskoristite promotivni popust na snimanje CD diskova Ako donesete priloženi kupon kod nas stičete pravo na snimanje jednog diska sa našeg spiska po povlašćenoj ceni koja uključuje i cenu našeg praznog diska.

Snimljene diskove šaljemo i pouzećem

SA NAŠIM DISKOM ...

25.-

Promotivna cena snimanja na CD uz ovaj kupon

... SAMO DO 11.11.1995

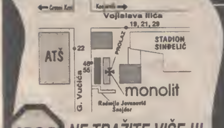
MoNolit computers

RADMILE JOVANOVIĆ- ŠNAJDER 10/8

MOGUC ULAZ I IZ V.ILICA

Radno vreme: 10-19h svaki dan osim nedelje

! NAJNOVIJE igre 0,50 din.
programi 0,60 din.
(svaka 10-a disketa besplatna)



NE TRAŽITE VIŠE !!!
SVE ZA VAŠ PC NA JEDNOM MESTU

- Prodaja i servis PC računara i i računarskih komponenti.
- Servis, Konfigurisanje i održavanje računara.

GARANCIJA 24 MESECA !

Tel:/Fax: 011/ 40-50-33

- Priprema za štampu, izrada reklamnog rešenja
- Animacije, logotipi, kompjuterski dizajn

IMAGINE Studio

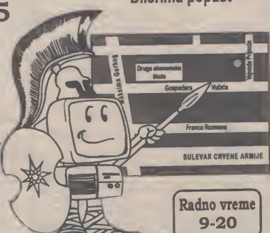
HELLAS Computers

Vojvode Prijezde 9
Tel. 444-86-85

Najnoviji programi i igre
Komponente i konfiguracije
Dilerima popust

WINDOWS 95
PAN EUROPEAN EDITION

ORIGINAL
15diskete



Radno vreme
9-20

TRŽNI CENTAR
MERKATOR
(pored salona Jugodrva)

SNIMANJE NA DISKETE
PC PROGRAMA I IGARA
OTKUP I PRODAJA
PC OPREME
DISKETE
ŠALJEMO NARUDŽBINE POŠTOM
TELEFONI:
602-027
671-996

SVAKI DAN OD 11-19 h SEM NEDELJE

CD klub 0,4
0,5

YURIS
IMTEL computers

DINARSKE CENE

Mini 3.945
486DX2-66 MHz VLB
4MB RAM, HDD 270 MB IDE
FLOPPY DRIVE 1.44MB
SVGA 512k, MONO 14"

Standard 5.265
486DX4-100 MHz VLB
4MB RAM, HDD 555 MB IDE
FLOPPY DRIVE 1.44MB
CIRR.5428 1 M VLB, COLOR 14"

Professional 5.887
486DX4-100 MHz PCI
8MB RAM, HDD 528 MB IDE
FLOPPY DRIVE 1.44MB
S-3/764 1 M PCI, COLOR 14"

De luxe 9.345
586-90 MHz PCI
8MB RAM, HDD 1 GB IDE
FLOPPY DRIVE 1.44MB
S-3/764 1 M PCI, COLOR 14"

TEL: (011)
134-516, 222-40-78,
135-602, 185-420,
(021) 58-344
FAX: (011) 142-164
INTERNET:
prodaja@imtel.co.yu
IMTEL BBS: 141-992
NOVI BEOGRAD
BULEVAR LENJINA 165B

MREŽNA I KOMUNIKACIONA OPREMA
PROJEKTOVANJE I INSTALACIJA LAN I WAN

RAČUNOVODSTVO NA RAČUNARU!
RAČUNAR
+ KOMPLET PROGRAMA
+ OBUKA ZA KORIŠĆENJE
KOMPLETNO REŠENJE

RADNO VREME 17-21h
IZDVAJA
7TH GUEST
DRAGON LORE
WING COMMANDER 3
WINDOWS 95
DRUG WARS
NOVASTORM
GHOSTS
i mnogo drugih
TEL: 011/ 493-661
GEN. HANRISA 6 / 11000 BEOGRAD

NOVI BEOGRAD
B. LENJINA 165B

CD Club

Isključivo ORIGINALI! - po cenama piratskih kopija!

Postanite član IMTEL computers CD Club-a i biće Vam dostupni najnoviji kompjuterski CD-ROMovi po ceni od samo par dinara dnevno! Članarina se vraća pri isčlanjenju!

ENCARTA 95, COMPTON 95, GROLIER 95, WEBSTER ENCYCLOPEDIA 95, CINEMANIA 95
MUSICAL INSTRUMENTS, ANCIENT LANDS, BOOKSHELF 94, DANGEROUS CREATURES
ART GALLERY, HISTORY OF ART, EUROPE & AMERICA & ASIA ALIVE, WORLD HISTORY

Microsoft Windows 95

PREKO 200 ORIGINALNIH CD-ROMova sa UPUTSTVIMA!

FLIGHT SIMULATOR, PHANTASMAGORIA 7 X CD!
EZ LANGUAGE, REDSHIFT, WEBSTER'S NEW DICTIONARY
WORLD ATLAS, CLASICAL MUSIC, MOZART MULTIMEDIA, THE BEATLES, FAMILY DOCTOR M
MAYO CLINIC, THE SURGERY, FAMILY PHARMACIST, MS MONEY, MS WORKS, MONTY PYTHON
FAMILY ZOO, ANIMALS, DESKTOP PUBLISHERS DREAM, 3000 PHOTO GALLERY, PHOTOMORPH

7th GUEST, MYST, NASCAR RACING, UNDER A KILLING MOON, REUNION
NOVASTORM, BLOWN AWAY, INFERNO, WING COMMANDER III, CYBERIA
FLASH TRAFFIC, LOST EDEN, JUNGLE STRIKE, CREATURE SHOCK, ORION

JURRASIC PARK, DARK FORCES, RELENTLESS, X-COM DEEP TERROR
SUBWAR 2050, BIG RED ADVENTURE, FRONT LINES, FULL THROTTLE
EĆSTATICA, DRACULA, DAEDALUS ENCOUNTER, DRAGON LORE ...

PRODAJA • IZDAVANJE
RAZMENA • KUPOVINA
svakog radnog dana 12-17h

IMTEL computers
TEL: 011/ 2222-480, 135-428 FAX: 011/ 142-164

PHILIPS

CD RECORDABLE PRODUCTS

CD MEDIA
CCD522 RECORDER

CD-ROMS 2x, 4x

CD club MASTER STUDIO

(garantovano najveći izbor naslova u BGD)

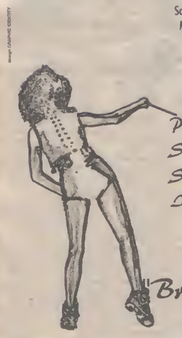
CD recording - COMPUTER & AUDIO

Snimanje CD-a od **25** do **40** DEM
(SA NAŠIM DISKOM)

PERSONAL COMPUTERS

PC Multimedia system 1
486 DX4-100 MHz
8 Mb RAM, HDD 850 Mb EIDE
VLB VGA card, VLB EIDE
COLOR MONITOR 14" LR
Sound Blaster 16 ASP, CD ROM 2x
MINI TOWER, Keyboard, Mouse
+
2 CD diska po vašem izboru

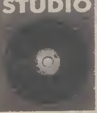
PC Multimedia system 2
PENTIUM 90/100 MHz
16 Mb RAM, HDD 1 Gb SCSI
PCI VGA card 2Mb, SCSI PCI
COLOR MONITOR 15" LR NI
Sound Blaster 16 ASP, CD ROM 4x
BIG TOWER, Keyboard, Mouse
+
3 CD diska po vašem izboru



Profesionalno pre svega — **KVALITET**
Snimanje na više uređaja — **BRZINA**
Samo kvalitetni mediji — **POUZDANOST**
Izuzetno povoljne cene — **UVERITE SE SAMI !**

Mi radimo "Brzinom svetlosti" !

MASTER STUDIO



Bulevar Lenjina 85, Beograd, Tel.011-142 159 Fax.011-137 857

M&S Soft PC i AMIGA

POPUST 10+1

IGRE I PROGRAMI NA DISKETAMA

3.5 HD FUJI	15,-
3.5 HD NO-NAME	10,-
3.5 HD PRECIZION	12,-
5.25 HD SONY	18,-

popust na veću količinu

SNIMANJE NA CD-ROM

od: 15,-

PRODAJA CD-ROM-ova

670 MB

CD RECORDABLE

* Programi i igre po izboru
* Originali
* Usluga snimanja Vasih podataka

CD KLUB

KOMPLET NAJBOLJIH IGARA NA CD-u

PREKO 100 PAZLJIVO ODABRANIH IGARA SVIH ZANROVA.
AVANTURE, AKCIJE, STRATEGIJE, ARKADE, BORILACKE,
VOZNJE, SPORTSKE, LOGICKE, SIMULACIJE, PUCACKE, ...
SVE NA JEDNOM CD-u 30,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI + CD

WINDOWS '95 FINAL	30,-
MS OFFICE for WIN'95	30,-
COREL DRAW 6.0 for WIN'95	30,-

SVE KOMPLET ZA 85,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI + CD

Novo !!

IZRADA BAZA PODATAKA I OSTALIH PROGRAMA PO VASOJ ZELJI

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd

PC 011/146-744

AMIGA 011/162-251

COMPUTER system

011/627-875
fax 011/627-841
radno vreme 9-17

Nadogradnja

386 — 486 ☞ 586

Hard disk

210 — 540 ☞ 850

Memorija

4 Mb — 8Mb ☞ 16 Mb

servis 12 meseci garancija servis

Ploče ✓
386 DX 40 486 DX4 100

Hard i flopi disk ✓
HD 540, 850, 1 2 Gb, Flopi 1 44, Flopi 1 2
Strimer Conner 450 Mb, CD rom 2X speed

Memorija ✓
Simm 1 Mb, Simm 4 Mb 72pin, 16 Mb 72pin

Kartice ✓
Svga 512, Svga 1 Mb VLB, Ide hd kontroler
VLB eide kontroler

Monitori ✓
Svga mono 14", Kolor 14", Mini tower 200 W
Tastatura 101

Ostalo ✓
Fax-modem 14400 VOICE + telef sekretarica
Sound blaster ASP, Skener, Mouse

486DX4

YES !!!
RUNNING AT
100 Mhz

540 Mb
hard disk
3½"
floppy drive
4 Mb

1 Mb

Printers

EPSON
Lx-100
Lx-300
LQ-100
Stylus color

Hewlett Packard
4L 4P 5P

Toneri za
HP program

MATRIX

- *ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih mašina*
- *PUNJENJE tonera za laserske štampače i fotokopir aparate*
- *PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet*
- *INK jet kartridži*
- *RIBONI i TONERI za laserske štampače*
- *DISKETE, STRIMER TRAKE*

011/ 436-094, 444-1867, 435-915

NOVO **NOSAČI**

za kompjuterske komponente i
telefone "PANASONIC"
◄ ZIDNI
◄ STONI



New Line
Nemanjina 4/II
tel: 659-570, 642-231
fax. 681-579

Snimanje+CD=30,
muzički CD=35

Snimanje na
CD-ROM

011 / 630-843, 776-135
Zmaja od Noćaja 13

Computer Dream

design GRAPHIC IDENTITY

Dodatna oprema za računare i štampače



Diskete 3,5" HD
SONY

Diskete 5,25" HD
SONY & FUJIFILM





Kutije za 40 disketa 3,5"
Kutije za 100 disketa 3,5"
Kutije za 100 disketa 5,25"
Stakleni filteri
Miševi za PC
Miševi za PC Genius
Podloge za miša sa slikom !
Džojstici za PC
Zvučnici za Sound blaster

Originalni riboni za EPSON štampače
Kertridži za Stylus 800, 1000 i COLOR
Centroniks kablovi za štampače



hladnjaci za procesore



Šaljemo i pouzećem

shop: Nemanjina 4, Beograd,
office: Đorđa Jovanovića 9/3,
tel/fax 011/3226-303, 3226-323

Radno vreme:
9-17, subotom 9-13

386	VLB486	PCI486	PCI 586	PCI 586
RAM 4Mb, 128Kb KEŠ FD 1.44 Mb HO 560 Mb 12ms SVGA 512Kb 14" SVGA MONO MONITOR MINI TOWER, TASTATURA	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HO 850Mb 12ms,32 bit VLB IOE 32 bit VLB SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 850Mb 12ms,32 bit PCI IDE 32 bit PCI SVGA 1Mb W.A. 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 8Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HO 850Mb 12ms,32 bit PCI IDE 64 bit PCI SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 8Mb, 512Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 850Mb 12ms,32 bit PCI IDE 64 bit PCI SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR LOW RAD. MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ
40MHz 1440	66MHz 1990	100MHz 2190	100MHz 2950	133MHz 3950

DISKOVI	HARD DISK IDE 850 Mb / 1.27 Gb	380 / 550
	HARD DISK SCSI 1.20 Gb / 4.3 Gb 9ms	850 / 2500
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	100 / 70
	CD ROM 2X SPEED / 4XSPEED	200 / 400
	DAT STREAMER 4Gb TURBO SCSI	1500
KARTICE	16 bit IDE / 32 bit VLB,PCI IDE	35 / 50
	32 bit PCI SCSI BUS-logic/ VLB MAX 16Mb KEŠ-a	500 / 550
	ETHERNET 16 bit NE2000 / 32 bit PCI NE32	70 / 200
	INT.FAX MODEM RDCKWELL 14400 MNP5	200
	EXT.FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5	300
	SOUND BLASTER 16bit STEREO, ZVUČ.,SLUŠ., MIK.	200
SVGA	SVGA 14" 1024x768 MDND / KOLOR LOW RAD.	280 / 580
	SVGA 15" 1280 x 1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S.	880
	SVGA 17" 1280 x1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S.	1780
	TRIDENT 512Kb / 1Mb W.A.	90 / 130
	32 bit VLB S3 - 805 - 1Mb W.A.	150
	64 bit PCI 1Mb W.A. / 2 Mb Vram	200 / 280
	VIDEO BLASTER MPEG , 1 Mb	550

PLOČE	386 DX-40 MHz 128Kb KEŠ	190
	VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ	350
	PCI 486 DX4-100 MHz, 256Kb KEŠ	500
	PCI 586 PENTIUM 100 MHz, 256Kb KEŠ	1000
	PCI 586 PENTIUM 133 MHz, 512Kb KEŠ	2000
ŠTAMPAČI	LASER HP 4L 300x300 / 4+ 600x600	1450 / 3300
	LASER HP 5P 600x600	2200
	EPSON STYLUS COLDR A4 / STYLUS COLOR XL PRO A3	1200 / 2700
	A4 EPSON LX 300	390
	A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA	440 / 790
	A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA	1040 /1 090
RAZNO	MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb	65 / 220
	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 16Mb	250 / 850
	MINI TOWER 200W	120
	TAŞTAURA 101 taster	60
	MIŠ - GENIUS / MIŠ BEZIČNI	40 / 140
	SKENER GENIUS 800 dpi MONO / KOLOR	200 / 500
	SKENER GENIUS A4 KOLDR 1200 dpi / 2400 dpi	1800 / 2400

garancija 2 godine - 8 godina iskustva

DISTRIBUTER GENIUS u JUGOSLAVIJI

SUTLIĆ & Mikrodizajn

TEL: 011/332-607

FAX: 011/345-126

11000 BEOGRAD
KOSOVSKA 32/I
oktobar 95.

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

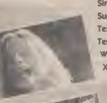
☺ ŠTA DALJE? 62.

Stiglo je prilično odgovora na razna pitanja iz prošlih brojeva.

☺ TOP LISTE 64.

„Zipovali" smo top liste na jednu stranu. Time smo dobili stranu više za opise, što u ovim uslovima nestašice papira nije zanemarljivo.

☺ OPISI:





Phantasmagoria

☺ PLAY IT AGAIN, C64 65.

Pokazalo se da top lista igara za C64 nema skoro nikakve svrhe. Već posle drugog broja ustalilo se 10 igara koje se eventualno „swapuju" po listi, ali imaju toliko glasova da ne dozvoljavaju pristup nijednoj drugoj igri. Iz tih razloga, ukidamo Game Top 10 C64.

☺ BIĆE, BIĆE 79.

Novih igara za Amigu je sve manje, a novih igara za PC je sve više.

☺ BONUS LEVEL 81.

Izgleda da je „Sony" krenuo u ozbiljnu kampanju za svoju novu konzolu Play Station. Softverske firme se polako orjentišu ka novoj igrački.



Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava **opisanu** verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kada ih imamo, ispisane su ispod igrometra.

Crtež diskete predstavlja broj i format flopi/kompakt diskova potrebnih disketa za isporuku igre. Za Commodore 64 to je broj disketnih strana, za Amigu i Atari broj disketa, a za PC broj disketa kompresovane igre ili CD-ROM izdanje.

Konačna ocena igre nije prosek ocenjenih kategorija, već nezavisni podatak na skali od 1-100(%). Ostale ocenjene kategorije uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika:** dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- **zvuk:** muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet);
- **igranje:** funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

specijalne kategorije:

- **atmosfera** - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije flipera),
- **scenario** - zaplet avantura, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre,
- **realnost** - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



US Navy Fighters • *PC* • Komande sa tastature:
'[/]' – biranje oružja
'→' – kokpit on/off
'-'/'+' – zoom in/out
'<'/'>' – povećanje i smanjenje dometa radara (5-50)
'1' – 0% brzine
'2' – 25% brzine
'3' – 50% brzine
'4' – 75% brzine
'5' – 100% brzine
'6' – forsaž
'A' – autopilot
'B' – vazdušne kočnice
'C' – brži protok vremena (2, 4 ili 8 puta)
'D' – procenat štete na avionu
'F' – flapsovi
'G' – stajni trap
'H' – kuka za zaustavljanje
'J' – ometanje radara
'R' – radar on/off
'Tab' – pucanje iz topa
'W' – putne tačke
'F1'-'F10' – razni pogledi
'Insert' – chaff mamci
'Delete' – flare mamci
'Enter' – selektovanje mete
'Esc' – pauza i meni
'Ctrl-C' – izlazak u DOS
'Ctrl-Q' – kraj misije
'Shift-1'-'Shift-0' – razni pogledi u kabini
'Shift-E' – katapultiranje iz aviona

Danilo Vukotić - Dacha

Lemmings 2: The Tribes • *A* • Postupak prelaska nivoa *It's all up hill:* Prvom lemingu dodeli funkciju Runnera čim ispadne iz kućice. Neka sagradi most kod procepa levo. Funkciju Jumpera daj prvom lemingu koji krene ka drugoj provaliji, i on treba preko nje da napravi most od konopaca. Jedan Superlem treba da odleti levo od cilja i da u samom levom uglu iskopa hodnik (Miner). Za to vreme sagradi most do mesta gde će on izaći. Ostaje još samo da se napravi most preko tunela do igloa. Postupak prelaska nivoa *A mere stone's throw:* Kada upadneš u rupu iskoristi Fillera. Zatim sa jednim istim lemingom brzo klikći na opciju Thrower sve dok on ne sagradi most od blata. Throwera koristi sa desne strane rupe.

Maniac Mansion • Kako razviti film i dohvatiti Developer? Kako otvoriti sef u prostoriji iznad bakine sobe i gde naći šifru za unutrašnja vrata tajne laboratorije?

Leisure Suit Larry 3 • O čemu razgovarati sa Daleon[illegible]ta uraditi kada te uhvate Amazonke?

Avanturista

Razgovor sa Dejlom nije od nekog značaja (tek radi poena), a što se tiče problema sa Amazonkama, stvar je vrlo prosta: iskoristi marker i Peti će nacrtati vrata kroz koja će pobeći zajedno sa Larijem.

Akira • *A* • Šifre za nivoe: LETS RIDE (Level 2), CAPTURED (Level 3), TEDDYBEAR (Level 4), CASTLES (Level 5), IT STINKS (Level 6), FLYINGBIKE (Level 7), ESCAPE (Level 8), BIG BLOB (Level 9).

Oliver Živković

The Big Red Adventure • *PC* • Kako napraviti adapter za povezivanje ZX 81 sa telefonom u hotelskoj sobi?

LoVeČKaFf

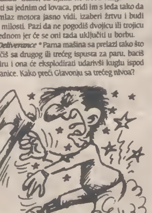
Poveži daljinski upravljač od televizora sa kasetofonom. Jeste glupo, ali funkcioniše.

Civilization • *PC* • Kako se stanovništvo gradova pretvara u Tax collectors, Scientists i Entertainers? Kako se povećava Income per city u Demographics? Čemu služi Luxuries rate?

Nim

Exodus 3010 • *A* • Šifru koju traži policija su na jednom od asteroida ugravirali „Meslaniani". Kada ti policija saopšti nekakvu glupost o tome kako da dođeš do šifre, odgovori da želiš odmah da im kažeš šifru, ali nemoj pogrešiti. Naučno je dokazano da ne postoji uređaj koji bi ti omogućio da vidiš brodove bića iz četvrte dimenzije. Međutim, ovi brodovi se ipak mogu videti na radaru zahvaljujući izlaznom mlazu iz motora ukoliko si dovoljno blizu. Sem toga, kada ti je nevidljivi brod na nišanu indikator će to pokazati. Inače, sa njima ne treba razgovarati. Izleti sa jednim od lovaca, priđi im s leđa tako da se mlaz motora jasno vidi, izaberi žrtvu i budi bez milosti. Pazi da ne pogodiš dvojicu ili trojicu odjednom jer će se oni tada uključiti u borbu.

Deliverance • Pama mašina sa prelazi tako što skočiš sa drugog ili trećeg ispusta za paru, baciš sekiru i ona će eksplodirati udarivši kuglu ispod tavanice. Kako preći Glavonju sa trećeg nivoa?



Benefactor • Kako se na nivou *The treetop rescue - Flatback action* prelazi tupa koja se nalazi na putu kojim treba da prođe mali plavac da bi došao do mašine za farbanje?

Mirko Čanak

Zool 2 • *PC* • U Options meniju pritisni 'Esc' i ući ćeš u Config meni. Otkucaj PHONEBOOK i ponovo pritisni 'Esc'. U toku igre ćeš sa '0' moći da preskačeš nivoe, a kada pritisneš '3', a zatim '0', ulaziš u Bonus Level. Takođe, ako pritisneš 'Ctrl' imaćeš veći skok.

Guilty • Kako u ulozi Džeka pobeći iz zatvora? Kako aktivirati kompjuter na planeti kada si u ulozi Isen?

Džek u toku igre dva puta dospeva u „ćuzu". Nisi naveo koji je zatvor u pitanju, ali nema veze. Beg je u oba slučaja lak. Ako je u pitanju problem sa početka igre, treba da pališ i gasiš svetlo u ćeliji sve dok sijalica ne pregori (prekidač se nalazi pored vrata), a zatim da pozoveš robota da je promeni. U drugom slučaju (na planeti sveštenika) stvar je još lakša - iskoči kroz prozor. Što se tiče pokvarenog kompjutera, postupak je malo duži. Iz flopi drajva izvadi disketu i stavi je u susedni. Siđi sprat niže i pokupi kramp. Vrati se gore, razgovaraj sa Džekom i zamoli ga da se provoza liftom. Kada lift siđe, nožem odseci kabl i veži ga za kramp. Idi do provalije u podzemlju i zakači kramp za plafon. Prebaci se preko provalije, pretraži čoveka i uzmi ID karticu. Karticu stavi u PCMMMMXCIA slot glavnog kompjutera. Upotrebi dijagnostičku karticu i zameni matične ploče glavnog i pomoćnog kompjutera. Presnimi podatke koristeći konzolu.

The Big Red Adventure • Kako od prodavca u parku dobiti toalet papir? Kako glase odgovori na sva tri pitanja koja su potrebna da bi se takmičio u Russian Doll Showu?

Miloš

1. pitanje: Izmeri svoju težinu na uličnoj vagi pored trafike, idi do kioska „McRomanov" i kupi limenku Vodka Cole i Great Bear Burger. Pojedi hamburger i ponovo se izmeri. Razlika u težini predstavlja traženi odgovor.

2. pitanje: Iz parkiranog automobila pored kioska „McRomanov" uzmi foto-aparat i izvadi film. Razgovaraj duže sa japanskim turistom i zamoli ga da te slika pored statue na Crvenom trgu. Prve tri fotografije neće uspeti, pa ćeš morati da u svoj foto-aparat staviš film koji si našao. Kada dobiješ fotografiju, uporedi je sa limenkom Vodka Cole i saznaćeš odgovor i na ovo pitanje.

3. pitanje: Idi u park i zameni svoj kompjuter za igračku konzolu koju ima dečak. Izvadi kertridž i upotrebi ga na automatu na železničkoj stanici. Dobićeš sto rubljodolara. Za te pare kupi toalet papir od prodavca u parku, odnesi rolnu čoveku koji čeka u redu i on će ti dati kavijar. Pregledaj kutiju kavijara i eto trećeg odgovora.



Flashback • *PC* • Kako glasi šifra za teleport koju treba imati kada se V 1. P. dovede do kraja Restricted Area 2 na drugom nivou igre?

Miloš Radivojević

Shinobi • *PC* • Glavonja na petom nivou (Masked Ninja) se sastoji od četiri nindža ratnika. Prvog nindžu okruženog električnim poljem ćeš srediti na sledeći način: izmakni se na dovoljnu udaljenost i pusti ga da padne na zemlju, a kada nestane struja pucaj u njega. Ponavljaj postupak sve dok ga ne ubiješ. Drugog nindžu, koji je okružen tornadom, pusti da ti priđe, a zatim ga udari rukom i odmah baci magiju. Trećeg nindžu moraš vrlo precizno gađati i izbegavati njegove skokove. Četvrtog i poslednjeg nindžu ćeš ubiti ovako: kada se zatrči na tebe (udarac nogom je njegovo jedino oružje), čučni i stalno pucaj. Ako prođe pored tebe (a sigurno hoće), okreni se najbrže što možeš i opet pucaj u njega. Radi ovo sve dok ga ne ubiješ.

Shadow

Malcolm's Revenge • *PC* • Kojim redom treba postaviti dragulje kod šest mačjih kipova?

Mladen Mitrović

Veze između kipova i dragulja su sledeće: prvi kip i dijamant, drugi kip i topaz, treći kip i ametist, četvrti kip i emerald, peti kip i safir i, konačno, šesti kip i rubin.

Police Quest • *PC* • Šta treba reći devojci u kafiću kada se otera banda motociklista? Kako od sudije dobiti No Bail Warrant za Hofmana? Šta treba uraditi kada se sa Laurom dođe u park?

Lazar

The Lost Vikings • *PC* • Obrati pažnju na kretanje Tomatora (velikog zelenog rmpalije sa puškom) i primetićeš da u jednom trenutku nestaje električni štit ispred njega. Tada se zaleti, udari ga glavom i prodrmaće ga struja iza njega. Brzo se popni na merdevine i sačekaj novu priliku. Ponovi ovo četiri puta i uspeo si.

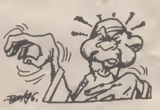
Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu Igara" 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Prince Of Persia 2 • Na mostu kod kostura bez energije primeni sledeću taktiku. Zaleti se ka njemu i pređi sa njegove leve strane. Tada će on pokušati da otrči nadesno, ali ti brzo započni mačevanje. Posle izvesnog vremena most će se srušiti. Ako si na pravom mestu moći ćeš da se uhvatiš za levu ivicu. Pri tome će ti ispasti mač, ali nema veze, novi ćeš nabaviti već na sledećem nivou.

Indiana Jones And The Last Crusade • Pošto izvadiš čep idi u prostoriju sa merdevinama i popni se gore. Dođi do lokacije gde je pre toga bilo jezero i primetićeš da ga više nema. Znači, možeš da nastaviš dalje. Cilj lomatanja po katakombama je naći ostatak natpisa o kome ti je pričao Donovan. Kada to uradiš, izađi kroz šaht i završio si posao u Veneciji. Dopuna odgovora iz SK 6/95. Biff se može preći ako mu daš pivo iz krigle i iz pehara kojeg si našao u komandantovoj kancelariji. Posle toga će biti dovoljan jedan udarac da ga se otarasiš.

KGB • Kako uzeti mikrofon iz zaključane kancelarije u ulici Haammer and Sickle? Ako mikrofon nije potreban, šta raditi u hotelu „Syevernaya Zvyezda" i u sobi 304?

Skinhead Chapuisat



Mortal Kombat 2 • *PC* • Ispravka za završne udarce Shang Tsunga.
Fatality I: (blok, gore, dole, gore, noga dole) i stati uz samog protivnika
Fatality III: Drži ruku dole tokom cele druge ili treće runde i pusti odmah posle poruke „Finish him/her". Stati na rastojanju od tri koraka od protivnika

Ogi

King's Quest 4 • *PC* • Ima li neko šifre za igru?

Boki

Pinball Illusions • *AGA* • Pritisni 'Help' za vraćanje kugle na početak, 'M' za dodatnu kuglu, '1' za usporavanje i 'F10' da bi video ceo ekran.

Valhalla: Before The War • Šta treba uraditi sa kamenčićima? Koji predmet treba duplirati? Šta treba uraditi sa koferom, kasicom-prasicom i vazom? Kada se lonac stavi na šporet u njega se mogu ubaciti brašno i jaje. Koji su ostali sastojci? Kako se uzima predmet u obliku lopte koji nestaje kada se stane na kocku ispred njega?

Nemanja Stanković

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke,a sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju "Sveta kompjutera". Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.

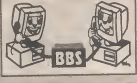


Rebel Assault • *PC* • Šifre za igru. 1. BIGGS, 2. KAIBURR, 3. MYNOCK, 4. DAGOBAH, 5. MIMBAN

Shadow

Terminal Velocity • *PC* • Šifre za varanja: TRIGODS (neranjivost), TRISHLD (štit), TRINEXT (sledeći nivo), TRIHOVR (Hover Pad), MANIACS (Afterbuner), TRSCOPE (osciloskop na ekranu), TRIBURN (Afterburner), TRFRAME (brojač frejmova u sekundi), 3DREALM (maksimalna energija i oružja), TRIFR0 (30 sekundi neranjivosti), TRIFR1...TRIFR7 (municija: PAC, ION, RTL, MAM, SAD, SWT i DAM), TRIFR8 (Afterburner), TRIFR9 (30 sekundi nevidljivosti)

Freedom



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

TOP 10 AMIGA

	Naziv	
1.	GLOOM (AGA)	2D
2.	CYTADELA	5D
3.	BRUTAL: PAWS OF FURY	2D
4.	PROJECT BATTLEFIELD	3D
5.	TENNIS CHAMPS	2D
6.	SENSIBLE GOLF	2D
7.	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	5D
8.	TIMEKEEPERS	2D
9.	COLONIZATION	3D
10.	TURBO TRAX	3D

TOP 10 PC floppy

	Naziv	
1.	TERMINAL VELOCITY	5D
2.	SIMON THE SORCERER 2	8D
3.	LORDS OF MIDNIGHT 3	7D
4.	WARRIORS	5D
5.	FX FIGHTER	7D
6.	SIM TOWER	3D
7.	PERFECT GENERAL 2	7D
8.	OVERDRIVE	2D
9.	SLIPSTREAM 5000	5D
10.	CYBER BIKES	9D

TOP 10 PC CD

	Naziv	
1.	PHANTASMAGORIA	7D
2.	WOODRUFF & THE SCHNIBBLE...	1D
3.	FLIGHT UNLIMITED	1D
4.	APACHE LONGBOW	1D
5.	THE CIVIL WAR	1D
6.	THE LAST DYNASTY	2D
7.	THE LAST BOUNTY HUNTER	1D
8.	DUNGEON MASTER 2	1D
9.	FX FIGHTER	1D
10.	NBA LIVE '95	1D

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

Do 22. septembra primili smo 89 kupona. Među njima bilo je 56% vlasnika PC kompatibilaca, 32% vlasnika Amige i 12% vlasnika C64

Dobitnici nagrada u ovom broju·

KONTIKI poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a po izboru dobitnika.

- Milan Đorđević, 2. proleterske brigade 22/16, 18000 Niš,
- Jan Palik, Vojvođanska 89, 21211 Kisač,
- Nikola Tomic, Sinđelićeva 11/8, 14000 Valjevo,
- Marko Mihailović, 159. nova 6, 11400 Mladenovac i
- Milan Josivljević, Gandijeva 108/36, 11070 Novi Beograd

Dilan Soft poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a po izboru dobitnika·

- Radoslav Milanović, 29 novembra 1, 34310 Topola,
- Miloš Jovanović, Romanijska 2/19, 18000 Niš,
- Bojan Arsić, 7. septembra 56a/11, 19000 Zaječar,
- Marko Kovrlija, Braće Jerković 211, 11000 Beograd i
- Marko Petković, Crvenih hrastova 10/1, 11000 Beograd

Čestitamo srecnim dobitnicima (za preuzimanje nagrade treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA
(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

br	Naziv igre	firma
1		
2.		
3.		
4		
5.		

Ime i prezime

Adresa

Imam godina Imam kompjuter

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1.	○	1.	1.	CIVILIZATION - MicroProse	260	25	A500	PC
2.	○	2.	2.	PIRATES! - MicroProse	231	20	AGA	PC
3.	○	3.	3.	MORTAL KOMBAT - Aclaim	195	15	AGA	PC
4.	○	4.	4.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	170	11		PC
5.	▲	8.	5.	MORTAL KOMBAT 2 - Aclaim	148	24	A500	PC
6.	▲	7.	6.	DOOM 2 - Id Software	136	11		PC
7.	▼	5.	4.	DOOM - Id Software	135	4		PC
8.	▲	10.	5.	X-WING - Lucas Arts	133	14		PC
9.	▼	6.	5.	LEMMINGS - Psygnosis	132	5	A500	PC
10.	▲	11.	8.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	127	20	AGA	PC
11.	▼	9.	5.	COMANCHE - Nova Logic	123	2		PC
12.	○	12.	10.	GOLDEN AXE - Sega	104	3	A500	PC
13.	▲	14.	6.	BODY BLOWS - Team 17	100	10	A500	PC
14.	▼	13.	11.	GOAL! - Virgin	98	7	A500	PC
15.	○	15.	12.	ELITE - Acorn Soft	93	7	A500	PC
16.	○	16.	13.	FRONTIER - Gamatek	81	8	A500	PC
17.	○	17.	13.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER - E.A. Sports	80	8	A500	PC
18.	○	18.	18.	FORMULA ONE GRAND PRIX - MicroProse	75	9	A500	PC
19.	○	19.	19.	CREATURES - Thalamus	70	7	A500	
20.	▲	23.	20.	ALADDIN - Disney Software	66	13	A500	PC
21.	○	21.	14.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	65	9	A500	PC
22.	○	20.	18.	HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte	64	2	A500	PC
23.	▲	26.	15.	CANNON FODDER - Sensible Software	63	12	A500	PC
24.	▼	22.	20.	DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	60	5		PC
25.	▼	24.	20.	BATTLE ISLE - Blue Byte	57	5	A500	PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG -trenutni broj glasova, MG-broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	FLASHBACK	53	36.	REBEL ASSAULT	33
27.	BUBBLE BOBBLE	49	37.	TV SPORTS BASKETBALL	31
28	SUPER FROG	46	38.	INDY CAR RACING	31
29	COLONIZATION	44	39.	DARK FORCES	31
30.	THE LOST VIKINGS	40	40.	BATTLE ISLE 2	31
31.	UFO	39	41.	THE SETTLERS	30
32.	TETRIS	39	42	SYNDICATE	30
33.	THE LION KING	39	43.	FULL THROTLE	30
34.	DUNE 2	36	44.	WING COMMANDER 2	28
35.	LODE RUNNER	35	45.	JAZZ JACKRABBIT	26

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

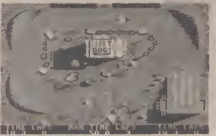
Into The Eagle's Nest

U vreme II svetskog rata, našavši se usred nemačkog dvorca, okružen fašističkim vojnicima, igrač *Into The Eagle's Nest* treba da oslobodi nekoliko zarobljenika i mazne privatnu umetničku zbirku komandanta dvorca. Posle svega toga treba još i dići dvorac u vazduh. Igra ima neke sličnosti sa ratnim spektaklom „Where Eagles Dare" (kod nas preveden kao „Orlovsko gnezdo") sa Klint Istvudom i Ričardom Bartonom u glanvim ulogama.



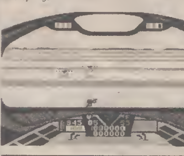
BMX Simulator

Gledajući iz ptičje perspektive na teren gde se odvija trka, upravljate BMX biciklom sa prostim ciljem: obići tri kruga za određeno vreme. Staze su, za Commodoreove skromne mogućnosti prilično lepo nacrtane. Igra dobija na dinamici uključivanjem drugog igrača i međusobnim nadmetanjem ljudskih protivnika.



Suicide Strike

U svom (kako sam naziv kaže) samoubilačkom proboju negde pri površini (Zemlje?) nalećete na dosta nemirne protivničke helikoptere. Tu su i nešto mirniji tenkovi, ali zbog njih morate da se izlažete opasnom niskom nadletanju. Protivnički avioni vas napadaju i s leđa, što možete videti u svom retrovizoru. Svi oni vaš proboj „bumo pozdravljaju" kišom projektila, pa je potrebna preciznost i izuzetno spretno manevrisanje da preživite u *Samoubilačkom proboju.*



Pitstop

Jedna od najjačih softverskih firmi prvih godina igranja na Commodoreu bila je znameniti „Epyx", uglavnom zapamćen po simulacijama letnje i zimske olimpijade *(Summer Games 1 i 2 i Winter Games)*. Ne znamo šta se kasnije desilo sa „Epyxom", ali pre nego što su nestali sa igračke scene ostavili su još nekoliko prvoklasnih igara. Jedna od njih je bila i za to vreme najbolja auto-moto simulacija *Pitstop*. Glavna odlika ovog programa je doživljaj brze vožnje bez rizika - vaše mnogobrojne greške potpuno su bezopasne, jedino se prilikom sudara ili udara u zid troše gume, što vidite po promeni boja. Kad postanu narandžaste, prvi sledeći udarac znači katastrofu. Pored jurnjave i „gasa do daske", imate priliku da u boksu sa svojim mehaničarima zamenite oštećene gume i napunite gorivo.



Boulder Dash 2

Nakon ogromnog uspeha igre *Boulder Dash* na tržištu se pojavio drugi nastavak igre, a sledećih godina ih se nakupilo čak 16. U svima je cilj ostao nepromenjen - pokupiti dijamante i paziti da vas neka od prisutnih stenčuga ne spljeska. Ako želite da uzmete dijamant koji je pored vas, ili da gurnete kamen, ili da uništite deo zemlje, a da se ne pomerate sa mesta, držite pritisnuto dugme za pucanje na džojstiku i pomerite palicu u neki od četiri moguća pravca. Da biste postigli besmrtnost, otkucajte POKE 25112,234: POKE 25113,234. Ako želite da uđete u bilo koji od 80 nivoa bez ikakvih ograničenja i odatle nastavite sa igrom, otkucajte POKE 17505,6: POKE 17524,1: POKE 17528,1: POKE 17550,16: POKE 17554,1.



Igre za C64 igrali smo ljubaznošću firme „Allo Allo"

GAME BOY na poklon (11)

GAME BOY nije bez razloga trenutno najpopularniji džepni kompjuter za igranje. Da bismo vam malo približili ovu spravicu, testiraćemo za vas nekoliko igara.

Kao i do sada, u ovom i u svakom narednom broju, firma "BESOFT" će poklanjati čitaocima SVETA KOMPJUTERA po jedan GAME BOY. Zato, pažljivo pročitajte ovaj članak.

ALADDIN

U dalekom gradu Agrabu postojalo je kraljevstvo u kome je živeo siromašni mladić po imenu Aladin. Sa druge strane u istom gradu kraljev savetnik je bio zli čarobnjak Jafar. On je znao tajnu čarobne lampe i želeo je da je ima, ali nije mogao da je se dokopa. Lampa je ležala u dnu velike pećine u koju je mogao da uđe samo Aladin. Tako počinje još jedna dumbova bajka, a sada i vi imate priliku da je vidite na vašem Game Boy-u. Aladin da uzeti lampu iz pećine i postati junak, pobedite zlog čarobnjaka Džafara i osvojiti srce lepe princeze Jasmin. Ako volite priče sa orijentalnom tematikom, slobodno se upustite u ovu avanturu i pomozite Aladinu u njegovom zadatku.

Igra je potpuno inspirisana filmom tako da morate preći kroz razne arapske svetove, pesak i pustinju da bi pronašli čarobnu lampu. Vaš zadatak je da uništite neprijatelje koji vas očekuju na svakom koraku sa velikim sabljama, fakiri na njihovim okrutnim zmijama i skupite što više dijamanta na koje naiđete uz put, kao i crvenih jabuka. Jabuke vam služe kao drugo oružje koje možete koristiti protiv neprijatelja, a uz to u imate i stari arapski mač kojim sečete sve pred sobom.

Igra je puna neočekivanih zamki i raznih svetova. Od pustinje preko starih misterioznih zidina koje kriju svoju tajnu, do vulkanskih pećina i krovova starih kuća. Pored divne grafike i spektakularnih likova na svakom završenom nivou pojaviće vam se i duh koji će vam ispuniti želju podariti vam novi ekstra život ili dodatnu energiju. Ipak nije sve baš tako sjajno, na nekom od svetova sačekaće vas i zli Jafar koji po svaku cenu hoće da se dokopa lampe. On je veoma neugodan neprijatelj jer jednog trenutka može potpuno da nestane, a drugog da se pretvori u ogromnu zmiju. Ne zaboravite vi ste ipak ovde glavni akter, imate svoj mač, hrabrost i ljubav prema princezi. A to nije tako malo.

U tim prelepim svetovima i zamišljenošću igre kojom vodite, da bi ne lakše snašli taster A vam služi za skok, taster B je vaše oružje, mač ili jabuke, a tasterom selekt menjate funkciju vašeg oružja. Ako vam na u nekom od nivoa pojavi omalen čovečuljak nudeći da otkupi vaše dijamante, pristanite. On vam za pet skupljenih dijamanata nudi jedan život ili tajnovitu želju koju otkrivate tek na kraju nivoa.

Sve u svemu igrica je krcata interesantnih, prepuna neobičnih zamki i čarobnih svetova. Nadam se da će te uživati u njoj, i osvojiti srce princeze Jasmin.

LION KING

Daleko od ljudskog oka, gde vlada životinjsko carstvo lakog i dobrog, u dalekoj nepoznatoj prašumi rodio se mali lav po imenu Simba. On je bio očaran svetom oko sebe, lepotom prirode i životinja, i željom da postane kralj tog carstva.. Ali put do kraljevstva je trnovit, prepun neočekivanih obrta i zlih krvoločnih zveri. Simba kreće na put svog odrastanja, na put do svoga carstva. Vaš zadatak je da pomognete malom prijatelju u njegovoj hrabroj misiji, i to sve na vašem Game Boy-u. U ovoj predivnoj igrici sa dusatnom grafikom i još lepšom muzikom možete upoznati Simbu kroz sve faze njegovog odrastanja, te jest od bebe do velikog lava, kralja svih životinja. Pomoći te mu da izbegne sve zle neprijatelje · jelene, mravojede, opasne ptice, hijene, stampede...i da skupi (koja će te pobrati usput) energiju da stigne do sledećeg sveta. U ovoj ogromnoj džungli nisu sve životinje protiv vas, neke vam pomažu da lakše predete u drugi svet. Recimo, ako ugledate noje lakše će te se kretati i lakše preskakati provalije na koje naiđete.

Dok igrate ovu igricu taster A vam služi za skok, taster B je za riku. Da i to vam je nekada potrebno da porazite neprijatelje. Kada vam se na putu nađe jež, morate riknuti na njega da se okrene na leđa na bi li vas povredio svojim bodljama. Kursor vam služi naravno za kretanje, ali pored te funkcije dok stojite možete pomoću njega posmatrati teren koji vas očekuje: dole, gore, levo, desno.

Verujem da će te biti zadivljeni ovom igricom. Grafika je originalna baš kao i muzika, uostalom proverite sami.

Naravno, otkad postojale su originalne igre je sasvim drugačije od onog kojeg ste sebi dizajnirali. Ukoliko želite da i vi postanete vlasnik GAME BOY-a, možete ga naručiti na telefone 011/42-13-55 i 40-88-48.

Najsrećniji čitalac Sveta kompjutera kao šansu da osvoji GAME BOY kao nagradu, ukoliko pošalje kupon na ovoj strani na adresu redakcije, i naravno bude izvučen.

B. W.

GAME BOY na poklon 11
ime i prezime
ulica i broj
poštanski broj i mesto
SVET KOMPJUTERA · GAME BOY · Makedonska 31 · 11000 Beograd

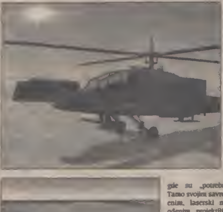
Dobitnici GAMEBOY-a iz prošlog broja su
Gojko Ćulibrk, Kraljevića Marka 47, 21000 Novi Sad
i njegovih 99 drugova

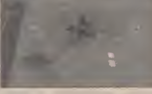
Apache Longbow

Ime „Digital Integration" je prisutno na polju simulacija još od praistorije ovog žanra. Sećamo ih se sa početka osamdesetih, napravili su legendarni *Fighter Pilot* i *Tomahawk*, igre kojima su nagovestili svoj moto: savršenstvo simulacije pre svega. U njihovim igrama nikada nije bilo lako upravljati letelicama, komande su uvek bile mnogobrojne, a aerodinamika kompleksna. Međutim, grafika je oduvek bila jasna i precizna, pre svega funkcionalna, animacija kvalitetna i glatka, tako da je svaka njihova igra posle izvesnog upoznavanja sa korisničkim interfejsom prave ljubitelje vazdušnog ratovanja dugo vezivala za sebe.

Apache Longbow je njihova najnovija simulacija za PC, koja u potpunosti potvrđuje do sada rečeno, uz jedan veliki plus · odlazi korak dalje, pružajući korisniku izuzetnu lakoću upravljanja. Prepoznatljiv „Digital Integration" stil oštre i jasne grafike je evoluirao u skladu sa sadašnjim trenutkom. Mada vam se može učiniti da u teksturiranju terena zaostaje za simulacijama „Microprosea" ili „Electronic Artsa" - stvar ukusa, pre svega. Ne može vam promaći besprekorna preciznost reljefa i objekata, jako dobar trodimenzionalni osećaj prostora, što u drugim, izdašno teksturiranim igrama, ponekad i nije slučaj. Glatka animacija je jedan od najjačih aduta ove simulacije· na jačim 486-icama ili Pentiumima sa kvalitetnim VLB ili PCI grafičkim karticama, zadovoljiće čak i u visokoj rezoluciji sa maksimumom grafičkih detalja.

Fabula je jednostavna, reč je o još jednoj klasičnoj ratnoj priči američkih mačo-pilota helikoptera, koji, glumeći svetske policajce, putuju širom sveta da zavode „red" tamo





gde su „potrebni". Tamo svojim savremenim, laserski navođenim projektilima pretvaraju u krš ratnu tehniku pretežno ruskog porekla, koju su zemlje trećeg sveta za sitne pare kupile od čika Borisa. Scenaristi igre potrudili su se da vas ne vode na mesta na kojima ste već toliko

X-Com: Terror From The Deep



U pravoj poplavi novog softvera, koji mahom dolazi u obliku CD izdanja, teško je pronaći neku „običnu" disketnu igru koja će vas ostaviti zadivljenim. Međutim, tu i tamo još postoje neki izdanci. To važi i za *X-Com: Terror From The Deep*, nezvanični nastavak igre *UFO*. Igra nam dolazi iz „Microprosea" što već garantuje zadovoljavajući kvalitet.



Priča je sledeća: nakon što ste u *UFO-u* uništili glavnu bazu aliena i proterali ih sa rodne nam planete, svi su polako počeli da zaboravljaju uspehe koje je nm komandosa zabeležio u teškim danima. Međutim, pedesetak godina kasnije, ra toborni alieni sa svoje matične planete, duboko u svemiru, šalju signal kojim će se probuditi na desetine kolonija zapečaćenih i zaspalih pod morem i okeanima širom Zemlje i tako nastaviti ono što prvi put nisu uspeli. Jedino logično rešenje u tom momentu je bilo da se pozove X-Com baza i ponovo se počne sa borbom do konačnog istrebljenja.





Pošto pretpostavljamo da je većina čitalaca igrala ili barem videla prvi deo, koji se pojavio pre godinu dana, nećemo se zadržavati oko korisničkog interfejsa koji je ostao isti (sem malih kozmetičkih ispravki), načina igranja ili sličnih stvari koje su poznate od ranije. Ukazaćemo na razlike i poboljšanja kojima *X-Com* svakako obiluje.

Radnja se ovoga puta odvija (većim delom) pod vodom (jer su sada sve baze ispod površine vode), priobalskim mestima (lukama) i malim ostrvima, što nije bio slučaj sa prvim delom gde se borba odvijala na kopnu. Samim tim dobijen je mnogo veći prostor za igranje, različiti neprijatelji (koji nisu isti za napade na sela ili na brodske rute), više oružja i slično, što doprinosi zanimljivosti igranja. Sasvim je primetno poboljšanje grafike, pa tako sada alieni zaista izgledaju „nezemaljski". Podloga na kojoj se odvija borba zaista je sjajno i maštovito urađena, bilo da su to travnate površine nekog ostrva, vulkansko dno okeana ili možda neki nebranjen grad pod invazijom.

Kao i u prvom delu moguće je istraživati i osvajati nove tehnologije za razvoj boljeg oružja i ostalih tehnikalija koje vam mogu zatrebati. Tako sada na osnovima plazma tehnologije (koja je bila vrhunac prvog dela) niču Gaus, Sonic, PWT i ostale koje donose prednosti i poboljšanja. Naravno, tvorci igre su značajnu ulogu posvetili i zvuku koji je, može se slobodno reći, daleko iznad proseka (ako zanemarimo nepostojanje digitalizovanog govora). Finoća i skladnost muzičkih tema se savršeno uklapa u atmosferu i mističnost same igre. Pun pogodak „Microprosea"!

87

Vladimir PISODOROV







puta bili, pa su u svoju ponudu uvrstili neka nova ratišta, kao što je, recimo, Kipar. Osetićete i pustinjski pesak Jemena, a i Koreja je iskopana iz zaborava. Čudno da nema nas

Pre nego što počnete da se radujete što ste dobili još jednu igru koja će vašu pažnju držati danima (a i duže), primite k znanju da simulacija ovako dovedena do perfekcije traži i svoju cenu u hardverskoj konfiguraciji. Naime, zahtevajući minimum od 9 MB radne memorije, biće dostupna procentu igrača koji se verovatno mere decimalama jedinice, a koji poseduju 16, ili bar 12 MB memorije u svom PC-u. 23 MB ukupne dužine fajlova, koji na većim hardovima zbog fragmentacije zauzimaju otprilike duplo, verovatno je manji problem. Naravno, ne treba postavljati glupo pitanje da li igra radi na nekim čudnim kompjuterima čiji nazivi počinju sa 2 i 3.

Ako ste izbegli sve zamke na koje ste upravo upozoreni, eto vama sjajne zanimacije do sledeće simulacije.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Terminal Velocity

89

U poslednje vreme se pojavljuje sve više igara koje za uzor imaju *Magic Carpet*, program koji je u jednakoj meri zaslužan za razvoj 3D igara koliko i *Doom*. Među najkvalitetnija ostvarenja svakako spada *Terminal Velocity* firme „Apogee", odnosno njenog ogranka „3D Realms". Kao što lako možete pretpostaviti, kvalitet ove igre ne leži u njenoj originalnosti, već u izuzetnim grafičkim karakteristikama i velikoj zaraznosti koja vas može satima držati ispred monitora. Uostalom, ljudi iz „Apogeea" se nikad nisu ni trudili da budu posebno originalni, ali su taj „nedostatak" uvek prevazilazili kvalitetom svojih proizvoda.

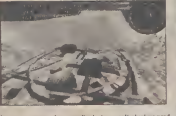
Terminal Velocity je pucačka igra koja se prema načinu izvođenja može svrstati negde između *Magic Carpeta* i *Descenta*. Zaplet vas po ko zna koji put stavlja u ulogu usamljenog heroja i spasioca rodne planete. Kao pilot male borbene letilice TV-202 morate uništiti vitalne objekte i postrojenja vanzemaljske civilizacije koja ugrožava Zemlju. Ciljevi su raspoređeni na sedam planeta, jednom asteriodu i jednom svemirskom brodu, što ukupno čini devet ambijentalno različitih celina. Svaka od ovih celina, sem poslednje, sastoji se od po tri nivoa, odnosno misije. Pored standardnog posla koji podrazumeva „čišćenje" terena od svega što ima neprijateljski predznak, da biste uspešno okončali zadatak koji vam je postavljen morate preživeti bliski susret sa Glavonjom koji čuva svaku od planeta (obično je u pitanju neka mašinerija koju je vrlo teško uništiti). Poslednji, deveti svet, sastoji se od dva nivoa

Za razliku od *Magic Carpeta* koji je u sebi imao elemente strategije, *Terminal Velocity* je čista arkadna igra. Sličnost između ova dva programa je prvenstveno posledica istog pristupa u kreiranju eksterijera, odnosno reljefa iznad koga letite. S obzirom na to da ovde vozite letilicu, možete izvoditi manevre koji su u *Magic Carpetu* po svim zakonima gravitacije bili nemogući (naginjanje, vertikalno uspinjanje i poniranje i lupinzi), ali u isto vreme niste u mogućnosti da lebdite u mestu i da se krećete unazad.

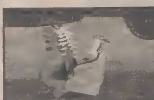
Sa druge strane, poređenje sa *Descentom* se nameće zbog toga što se većina misija u ovoj igri delimično odvija u zatvorenom prostoru. Ove tunelske sekvence su obilno začinjene različitim tipovima prepreka čija je jedina funkcija da ih okrznete u letu i izgubite kontrolu nad brodom. Kada se tako nešto desi, jedini lek je da maksimalno smanjite brzinu i pokušate da što pre smirite brod, jer nekoliko uzastopnih udaraca o zidove automatski znače njegovo uništenje. Sreća je jedino što prostorni raspored tunela i prostorija nije ni približno komplikovan kao u *Descentu*.

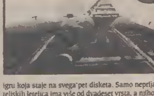
Prednosti ove igre u odnosu na konkurenciju leže u njenim grafičkim karakteristikama. Najznačajnija zamerka koja je stavljana na teret *Magic Carpeta* odnosila se upravo na njegovu grafičku monotonost - u prvih dvadesetak nivoa se video uglavnom sve što postoji u igri, a ostali nivoi su predstavljali varijaciju na istu temu, pri čemu se okolina uopšte nije menjala. *Terminal Velocity* je, međutim, program koji vas svaki čas „bombarduje" sa nečim novim i to ostaje tako sve do kraja. Raznolikost tekstura i objekata je prosto neverovatna za igru koja staje na svega pet disketa. Samo neprijateljskih letelica ima više od dvadeset vrsta, a njihov broj je zanemarljiv u odnosu na broj pokretnih i nepokretnih zemaljskih ciljeva, građevina i ostalih pratećih objekata koji dodatno ulepšavaju okolinu. Za razliku od ljudi koji su se bavili grafikom, muzičari se nisu pretrgli od posla. Za zvuk, a posebno za muzičke teme, može se reći da su sasvim prosečne i daleko ispod očekivanog kvaliteta.

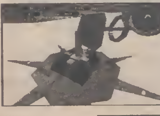










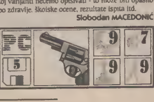


Ekran je u toku igranja podeljen na dva dela. U gornjoj četvrtini su prikazani radar i tablica sa podacima koji će vam biti od velike važnosti da biste misiju priveli kraju. Glavni meni igre sadrži opciju **Instructions** u okviru koje su data objašnjenja svih parametara iz tablice, kao i način očitavanja radara, pa zbog toga nema potrebe da to ovde opisujemo. Radar i tablica se inače mogu isključiti da bi se proširilo vidno polje, ali ćete se u tom slučaju vrlo teško snaći u prostoru. Ostatak ekrana je u potpunosti rezervisan za pogled na okolinu.

Sve misije se manje-više odvijaju po istom šablonu. Navigacioni kompjuter sam selektuje narednu metu ili kontrolnu tačku (checkpoint), a vaš zadatak je da u skladu sa zahtevima uništite odgovarajuće objekte ili da u jednom komadu stignete do kontrolnog mesta odakle ćete biti upućeni dalje. Ne treba se, naravno, ograničiti na uništavanje samo zadatih meta, jer mnogi drugi objekti kriju u sebi razna poboljšanja (oružja, štitovi itd.). Vožnja kroz tunele može, ali ne mora biti obavezna. Skoro svaki nivo ima skrivene tunele (pored onih očiglednih na koje vas navodi kompjuter) u kojima ćete takođe naći mnoge korisne stvarčice

Ova igra je pravi dokaz da ona narodna „koliko para, toliko i muzike" sve više dobija smisao i kad su u pitanju kompjuterske igre, a ne samo uslužni programi. Brzina i kvalitet onoga što će se odvijati pred vašim očima zavise od tri hardverska elementa: procesora, video-kartice i raspoložive RAM memorije. Za igranje u najlošijoj varijanti, koja i pored toga izgleda izvanredno (VGA rezolucija i Low Detail Texture), biće vam dovoljna danas prosečna konfiguracija sa procesorom 486DX2/66 MHz. Međutim, „ono pravo" ćete postići ako na stolu imate Pentiuma (ili bar DX4/100), sa veoma brzom grafičkom karticom i 16 MB RAM-a. U tom slučaju *Terminal Velocity* možete startovati u visokoj rezoluciji i u High Detail Texture modu, a kako igra izgleda u toj varijanti nećemo opisivati - to može biti opasno po zdravlje, školske ocene, rezultate ispita itd.

Slobodan MACEDONIĆ



IGRA MESECA

PHANTASMAGORIA

Kada momci (i devojke) iz „Sierre" naglase *„Molite se da je u pitanju samo noćna mora"* niko ne ostaje ravnodušan. Horor film, avantura i misterija najbolji su opisi njihove nove „igre" pod nazivom *Phantasmagoria*. Krenimo redom.



U crnom paketiću veličine džepne knjige smešteno je, verovali ili ne, sedam kompakt diskova i uputstvo. U nekom od prošlih brojeva SK-a spomenuto je koliko može biti značajno kada je igra na dva kompakt diska - šta reći za sedam. Inače, po stranim časopisima igra se reklamira na šest disketa, ali u originalnom pakovanju koje nam je bilo dostupno dobili smo sedam diskova (?). Instalacija igre urađena je na računaru 486DX4/100 sa 8 MB RAM-a, 1 GB hardom, CD-ROM-om Sony 55E i zvučnom kartom Sound Blaster 16 ASP. Operativni sistem koji pokreće ovu mašinu odnedavno je *Windows 95*.



Sam tok instalacije protekao je glatko i jednostavno. Ljudi u „Sierri" vode računa o trendovima tako da je program odmah ustanovio prisutnost novog *Windows 95* okruženja i iskoristio ga. Sledeći korak je prilagođavanje ekranske rezolucije i boja u skladu sa mogućnostima vašeg kompjutera. U idealnoj varijanti to bi ujedno bio i kraj instalacije. Ipak, vlasnici slabijih računara prinuđeni su da igru instaliraju i pokreću iz „starog" DOS-a. Čak i u tom slučaju neophodan minimum računarske snage mora biti 486 procesor i 8 MB RAM-a.



Tamne prohladne jesenje noći idealna su atmosferska podloga za igranje *Phatasmagorie*. Ako blizu kompjutera imate bilo kakav par jačih zvučnika, obavezno ih priključite pre početka igre. Sveprožimajući glasovi sveštenika koji pevaju religiozne pesme, samo njima znane, namah će ispuniti prostoriju u kojoj se nalazite. Pred vama su klasične opcije za početak nove igre ili nastavak ranije snimljene situacije. Pravi je momenat da saznate ponešto o priči i glavnim likovima sa kojima će te se susretati u *Phantasmagorii*.



Početkom devetnaestog veka živeo je tada čuveni mađioničar Karnavaš. Tačke koje je izvodio širom sveta privlačile su publiku željnu uzbuđenja, strave i neizvesnosti. Pričalo se da Karnavaš praktikuje crnu magiju i druge okultne radnje koje su nedostupne običnim smrtnicima. To ga je nateralo da se povuče na svoje imanje daleko od očiju znatiželjnih ljudi. Polako, ali sigurno, padao je u zaborav. Posle više od sto godina svet je zaboravio velikog mađioničara, ali nisu i lokalni meštani koji imanje Karnavaš i danas spominju sa oprezom. Iz Bostona u ovo malo mesto dolazi perspektivni fotoreporter Don Gordon u pratnji svoje žene, književnice, i kupuje Karnavaš imanje. Potrebni su mu mir i inspiracija za rad na novom setu fotografija. Mir i inspiraciju sigurno neće pronaći. Već prva noć na imanju donosi njegovoj ženi, Adrijani, san pun muka i spiritualnih prikaza. Jutro uz kafu naizgled donosi olakšanje. Don počinje da sređuje foto-laboratoriju dok Adrijana obilazi kuću i imanje želeći da sazna nešto više o mestu gde će od sada živeti.





90

Tako izgleda zaplet *Phantasmagorie* i od tog mesta se uključujete u igru. Adrijana je lik koji ćete voditi kroz ovu avanturu. Moram da vam kažem da je *Phantasmagoria* do sada najozbiljniji projekat u spajanju takozvane „žive slike" i kompjuterski renderovane grafike. Naime, svi likovi u igri su snimljeni glumci koji su naknadno ukomponovani u svet kreiran uz pomoć kompjutera. Moguća pokretanja ovakvih likova prilično su velika. Imaćete „božanski" osećaj da utičete na živote pravih ljudi. Verovatno će biti trenutaka kada će vam se igra učiniti veoma laka. Ipak, nije sve baš tako jednostavno. Preporučujemo da detaljno istražite sve lokacije i prostorije i da pričate sa svim likovima koje budete sretali.

Vreme u igri ima svoju važnost. Veoma je bitno da se više puta vraćate u svaku prostoriju, jer se situacija često menja. Objekte koje budete pronalazili priključite inventaru, jer će vam svaki od njih u nekom trenutku zatrebati. Nema opasnosti da vam ruke budu pretrpane, jer je igra tako dizajnirana da vam maksimalno osam objekata može zatrebati u bilo kojoj situaciji. Neki od predmeta predstavljaju malu tajnu za sebe i zahtevaju dodatno pregledanje. Upravo tome služi veliko oko u donjem desnom uglu ekrana.

Ako u bilo kojoj situaciji osetite da ste se beznadežno zaglavili, kliknite mišem na „simpatičnu" crvenu lobanju koja će vam glasno nagovestiti rešenje.

„Sierra" već sada reklamira *Phantasmagoriu 2* koja treba da se pojavi sledeće jeseni. Na diskovima su priloženi i demoi nekih drugih „Sierrinih" izdanja koji deluju podjednako impresivno. Izgleda da ćemo uskoro biti u prilici da „igramo" prave filmove. Zadatak autora biće da osmisle dovoljno kvalitetne zaplete, koji će savršenoj grafici uliti pravi život. Šta će biti sledeći korak nakon toga, ko zna?

Istok LANGO

CD-ROM dobili smo od „Imtel Computers CD kluba"



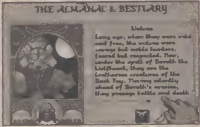
lords of midnight 3: the citadel

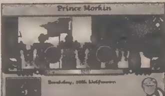
Puno je FRP avantura proteklo PC ekranima u poslednjih 10 godina i odnelo u zaborav neke legende iz 8-bitnih vremena. Malo je čitalaca koji se sećaju igara sa Spectruma po imenu *Lords of Midnight* i *Doomdark's Revenge*. A upravo to su davne 1984-85. bile avanture koje su postavile nove standarde na tom polju. Sa 6000 autentičnih grafičkih lokacija i više desetina likova koji intereaguju i simultano egzistiraju u tom ogromnom prostoru, slobodno možemo reći da su ove dve igre postavile osnov za FRP avanture, savremene strateške igre i epske avanture istovremeno. Njihova opsesivnost dostigla je takve razmere da i danas ima entuzijasta koji ih po ko zna koji put završavaju na PC-u preko *Spectrum emulatora*.

Septembar 1995. doneo je već dve godine najavljivanu PC verziju, odnosno treći deo, koji na Spectrumu nikad nije ugledao svetlo dana. Autor **Majk Singlton** (Mike Singleton) je učinio sve da sačuva autentičnu atmosferu igre, jako sličnu Tolkinovim svetovima. Ambijent je isti, glavni junaci takođe, logika igre identična, samo je korisnički interfejs izmenjen. Iskusni igrači prethodnih nastavaka će bez ikakvih problema pohvatati konce i zaplivati kroz prostranstvo zemlje Bloodmarch, a za neke nove klince evo osnovnih smernica.



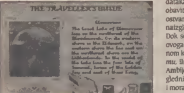
Luxor the Moonprince, kralj zemlje Midnight, izbegavajući oluju na svom dugom putovanju nepoznatim morima upao je u zamku Boroth the Wolfhearta, kralja tamnih vilenjaka. Ovaj ga je bacio u tamnicu i time kompletirao svoju „kolekciju" talaca koji mu omogućuju da drži pod kontrolom ne samo kraljevstva u zemlji Bloodmarch, već da svoj zulum proširi i na Midnight. Luxorov sin Morkin, čim je saznao za čemernu sudbinu svoga oca, sa svojim najvernijim ljudima krenuo je da sakupi vojsku za konačni obračun sa Borothom. Ali, avaj. Male snage kojima raspolaže ne mogu se ni prineti silama zla kojima raspolažu tamni vilenjaci. Međutim, Rorthron the Wise, najveći čarobnjak zemlje Midnight, saznao je za nevolju tokom svog putovanja kroz Bloodmarch i odmah se uputio kralju naroda Arakai, u pokrajini The Last Northing, Morkinovom rođaku. On je jedini koji ima moć da ubedi razjedinjena i zastrašena kraljevstva u zemlji Bloodmarch da se ujedine u borbi protiv Borotha. Za to vreme Arin i Coreley, koji su bili u Luxorovoj pratnji, poslužili su se lukavstvom i ubedili Borotha da njih pusti na slobodu, a zatim se ušunjali u citadelu gde su zatočeni Luxor i ostali taoci i počeli jednog po jednog da oslobađaju. Kako koji biva oslobođen, skače na leđa nekom od zmajeva, Luxorovih saveznika i hita u svoje kraljevstvo ne bi li pokrenuo svoj narod u borbu protiv sila mraka.

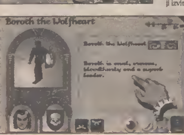






To je ukratko fabula priče. Ostatak je na vama, vašem strateškom umeću i lukavstvu. Kao i prethodni nastavci i ova igra može se igrati strateški, vodeći računa o odbrani važnih strateških tačaka, ili se može ići na kartu tajnih zadataka koje će pojedinci izuzetnih moći obaviti i time postići ono što se nije moglo ostvariti na bojnom polju. Prostranstvo je ogromno, naizgled i veće nego što je bilo u prethodne dve igre. Dok se ranije sve odvijalo na statičnim lokacijama, ovoga puta radnja se događa trodimenzionalno u punom koloru, a likovima možete upravljati kao u *Doomu*, ili samo posmatrati njihova putovanja i susrete. Ambijent je fantastičan, vrlo bajkovit, prepun nepreglednih šuma, visokih planina, reka, dubokih jezera i mora, tajnovitih zamkova i usamljenih putnika koji izviru niotkud. Sve to će vas uvući u ovu priču više nego bilo koja druga igra Majka Singltona.





Treba reći i par reči o tehničkom aspektu igranja. Centralno mesto zauzima ekran po imenu **Index**, sa kojeg možete izabrati jedan od 8 modova za kontrolu igre ili pribavljanje raznih informacija. **Travellers Guide** je enciklopedija iz koje ćete saznati sve o predelima sveta kroz koji se krećete. **Almanac & Bestiary** nudi vam informacije o zverima, predmetima moći i narodima, a **Heroes & Villains** će vam predstaviti sve heroje i zlotvore koje možete sresti u igri. **Chronicle** je dnevnik sa putešestvija vaših junaka i njihovih neprijatelja, a preko ekrana **The Alliance** možete odabrati junaka koga ćete kontrolisati u određenom trenutku. **Fellowships** vam otkriva saveze koje ste tokom igre uspeli da sklopite, a sa **Here & Now** preuzimate kontrolu nad junakom koga ste odabrali. Neposrednu kontrolu u svakom trenutku imate nad samo jednim likom. Ostale likove kontrolišete tako što im unapred određujete zadatke koje treba da obave. Svaki značajan događaj u njihovim životima biva vam stavljen do znanja u trenutku zbivanja, bez obzira koji lik u tom trenutku kontrolišete, što vam daje mogućnost da im posvetite više pažnje.

Lords of Midnight je jedna od onih avantura koje, što ih više igrate, sve više zaokupljaju vašu pažnju. Sjajna priča i solidna grafika puno obećavaju. Ostatak je na vama.

Aleksandar VELJKOVIĆ



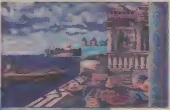
High Seas Trader



78

Kategorija istraživačkih igara od pojave fenomenalnog *Pirates! Gold* nije dobila nijednog novog člana vrednog pomena. Ovu činjenicu su zaista vešto uočili i iskoristili programeri „Impressions Softwarea" svojim najnovijim delom koje se zove *High Seas Trader*.

U ulozi ste pomorskog trgovca čiji je cilj da zaradi što više novca, stekne što veće imanje i što višu titulu. Naravno, igru počinjete na kopnu, u luci. Koja će to luka biti, zavisi od narodnosti koju ste izabrali. U svakoj luci postoji nekoliko objekata koje ćete morati često da posećujete.





Tavern (krčma) je korisna za regrutaciju novih ljudi, uzimanje putnika i kupovinu imanja i antikviteta.

Dock služi za sve poslove vezane za opravku, snabdevanje ili kupovinu novog broda

Charthouse omogućava kupovinu mapa potrebnih za plovidbu, ili unajmljivanje krmanoša (helmsman)

Tú su još i **Bank** i **Market** koji su jasni sami po sebi. Opcijom **Leave Port** napuštate luku ili odlazite u kabinu koja veoma podseća na onu iz *Pirates! Gold*.

Za skupljanje bogatstva, naravno, treba kupovati robu tamo gde je jeftina i prodati je u luci u kojoj je skuplja. Novac možete zaraditi i na daleko mukotrpniji, takozvani „krv-znoj" način, a to je prevoženjem putnika i potapanjem neprijateljskih i piratskih brodova. Potapanje brodova je direktno povezano sa sticanjem titule, jer donosi određene poene raspoređene u pet kategorija - *Honor*, *Loyalty*, *Nobility* i *Courage* (postoji još i *Daring*, ali ne utiče na dobijanje titule). Kako stojite sa poenima možete pogledati u svojoj kabini opcijom **Guild Ratings**. Prvu titulu ćete relativno lako osvojiti, ali ćete već za drugu morati da kupite imanje i najmanje jedan antikvitet, što ćete obaviti preko dilera u krčmama. Treba napomenuti da se dileri antikvitetima vrlo retko pojavljuju, dok se dileri nekretninama ne pojavljuju uopšte dok ne skupite sumu dovoljnu za kupovinu poseda, što iznosi oko 300 000 zlatnika za mali posed. Plovidba i borba su urađene u 3D grafici, što predstavlja veliki napredak u odnosu na starije igre istog tipa.

Opšti zaključak o *High Seas Traderu* jeste da je slabiji od *Piratesa!*, ali je svakako prijatno osveženje u poplavi *Doom*ačina. Grafički dizajn igre je lepo osmišljen, boje su živopisne a animacija je sasvim pristojna za žanr istraživačkih igara

Miloš KRSTAJIĆ
Ilir GAŠI



Igra postoji i u verziji za Amigu



69

Pompezno najavljivan najnoviji nastavak jedne od najboljih borilačkih igara svih vremena konačno je pred nama. Međutim, od pomućivanja slave svom prethodniku ili *Mortal Kombatu 2*, ipak nema ništa. *Super Street Fighter 2 Turbo* donosi samo glavobolju i pitanje: *Šta je ovde poboljšano?*



Posle dužeg učitavanja i kraćeg demoa pred vama se konačno pokazuje glavni meni koji je ostao u potpunosti isti kao i ranije. Znači izbor jednog ili dva igrača, arcade ili challenge mod i biranje likova među kojima, moramo priznati, ima (samo) par novih, što predstavlja možda i jedinu razliku u odnosu na prethodnika. Nakon ovoga po već ustaljenom redosledu kreće borba i tu vas čeka zaista 'mega-turbo' iznenađenje. Naime, igra je toliko spora i tako puno radi sá hard diskom, da je normalno igranje prosto nemoguće. Šta god hteli da učinite, moraćete sačekati par sekundi da se hard i kompjuter usaglase što, priznaćete, baš i ne priliči jednoj borilačkoj igri u kojoj se potezi izvode velikom brzinom.

Objašnjenje za ovo dao je sam proizvođač, koji kaže da je igra predviđena za 16 MB (dobro ste pročitali) memorije, pa otuda toliko rada sa hard diskom koji će u pomanjkanju RAM-a služiti kao virtualna memorija i zadavati vam neslućene probleme i nerviranje. Druga stvar koja se primećuje jeste grafika, koja uopšte nije popravljena već izgleda isto kao i ranije (ovde autor teksta ne može, a da se ne seti svoje Amige 500 sa 1 MB pre par godina, kad je igrao *Street Fighter 2* sa disketa bez ikakvih problema).



No, nije sve ni tako crno. Ako ste vlasnik neke jače konfiguracije, sa dosta megabajta RAM-a, igranje će biti prava pesma. Samo, ostaje pitanje da li za današnje igre treba potrošiti pravo malo bogatstvo da biste pratili trendove, ili se treba držati manje zahtevnih ostvarenja, ali to je tema za neku drugu priliku. Autorima igre se svakako mora odati priznanje na veoma dobrom zvuku i zvučnim efektima koji prate lomljenje kostiju protivnika

Vladimir PISODOROV



Igra postoji i u verziji za Amigu

Cytadela



Pravoj invaziji *Doom*ačina za Amigu pridružilo se i novo čedo „Arrakis Softwarea". Delo poljskih programera, *Cytadela*, do sada je najkvalitetniji pokušaj emulacije originalne PC igre na „siromašnim" konfiguracijama (čitaj A500).

S obzirom da smo o verziji na engleskom mogli samo da sanjamo, sve informacije o zapletu pokupili smo iz fantastičnog filmovanog uvoda (kvalitet animacije daleko prevazilazi intro iz *Armourgeddon 2*). Orbitalna stanica Federacije u jednom zabačenom kutku galaksije iznenada je napadnuta od strane nepoznatog agresora. Jedini preživeli posle eksplozije (na moramo reći da je u pitanju glavni lik) dospeva na planetu Citadelu, gde ga čeka trista čuda i isto toliko izgladnelih akrepa. Zato naš komandos brže-bolje grabi blaster i kreće da slaže „meso na vagu".



Glavni meni je kratak i jasan (sa akcentom na *kratak*) i nudi opcije za početak igre, učitavanje pozicije i trening. Options meni je nešto bogatiji i omogućava promenu rezolucije (što se direktno ocrtava na preciznost pozadinskih detalja), veličine prozora, tipa podloge i detaljnosu grafike. Podešavanjem ovih opcija prilagođavate igru svojim hardverskim resursima.

U toku igre kontrola se obavlja bilo džojstikom, tastaturom (najbolja opcija) ili mišem (samo za mazohiste). Neke od opcija mogu se upotrebom tastature, menjati i u toku igre. Tako tasterima '1-8' ili '+' i '-' sa numeričke tastature podešavamo veličinu prozora, pri čemu veći prozor podrazumeva (znatno) sporije izvođenje (optimalna veličina je 3, dok se veličina 1 može porediti sa ekranom Gameboya). 'Tab' i 'M' pozivaju mapu prostorije u kojoj se trenutno nalazite (mapa je, ujedno, i najkorisnija alatka u igri). Informacije o preostaloj energiji, pravcu kretanja, trenutnom oružju i količini municije ispunjavaju donji deo ekrana.

Što se tiče atmosfere u toku igranja, možemo samo reći da naša očekivanja nisu ispunjena. Pre svega, igra je suviše teška i tek posle dužeg vežbanja moguće je ostvariti neki značajniji pomak. Grafika je pristojna, zvuk iznad proseka, ali ipak se ne možemo osloboditi utiska nedovršenosti. Možda će engleska verzija biti oslobođena ovih nedostataka.

G. J.

Igre za Amigu igrali smo zahvaljujući M & S Softu







Dok se većina zapadnih proizvođača zabavnog softvera uglavnom opredelila za konzole i PC tržište, novorođene istočnoevropske softverske kuće kao pomahnitale grabe ostatke Amiginog igračkog tržišta, sve češće izbacujući nove igre. Najilustrativniji primer u svemu tome su poljski programeri, koji su pre nekih godinu dana krenuli sa pojačanom produkcijom igara koje su sve boljeg kvaliteta *(Franko: The Crazy Revenge, Behind The Iron Gate...)*.

Slično stoje stvari i sa novom poljskom igrom. *Project Battlefield* o čijem kvalitetu dovoljno svedoči dobro poznata firma „Mirage" koja se latila distribucije Pred nama se našla verzija na poljskom, s obzirom da je engleska verzija još uvek u pripremi, što je stvorilo poteškoće oko prevođenja, pa zato ne zamerite ako neki segmenti ne budu dovoljno obrađeni.

Iz uvoda smo uspeli da zaključimo samo toliko da se igrač nalazi u ulozi eksperimentalnog robota BD-01, a igrajući igru i cilj je postao jasan i kratko glasi: pobiti sve što mrda i tu i tamo pokupiti po neku sitnicu. Izrada je u sve popularnijem *Doom* fazonu. Igra normalno funkcioniše i na ubogoj A500 sa samo 1 MB memorije. To *Project Battlefield* uz *Cytadelu* čini najboljim *Doom* plagijatima za ECS mašine.





Pre početka igre treba proći glavni meni koji, između ostalog, nudi opcije za zvučnu podlogu i unos šifre za neki od nivoa. Ikona u gornjem levom delu uvodi u igru.

Ekran u kome se odvija akcija je prilično mali i zauzima jedva četvrtinu celokupnog ekrana, čiji su ostaci popunjeni sličicama koje čine dopadljivu dekoraciju. S obzirom na sve tehničke mane kompjutera na kome je testirana igra (A500 sa 1 MB), anima-

cija je iznenađujuće brza i glatka. Doduše, teksture postoje isključivo na zidovima, dok su pod i plafon samo osenčeni, ali 32-bojna grafika dosta uspešno pokriva taj nedostatak.

Sprajtovi protivničkih likova su veliki, ali neprecizno nacrtani i slabo animirani. Rotacija je dosta gruba (preko jedne osmine kruga), što otežava precizno nišanjenje, a ovo vodi u veću potrošnju municije koja je i tako hronično deficitarna. Kritiku zaslužuju i veoma slabo zastupljeni zvučni efekti, koji su ipak bitan element atmosfere. Kontrola, sem nepreciznosti, pati i još od nekih sitnijih „bolesti", koje su uglavnom posledica sporosti procesora.

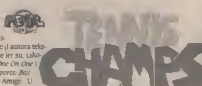
Neprijatelji su raznoliki, a gađaju vas još raznovrsnijim oružjem, (meci, projektili...). Ali, daleko veću opasnost predstavljaju „neživi" protivnici (električne zavese, tempirane bombe, burad s eksplozivom i sl.) sa kojima svaki dodir odnosi mnogo više energije. Nasuprot do zuba naoružanim napasnicima, igrač je u početku opremljen vrlo slabim i sporim oružjem koje se teško unapređuje. To igru čini prilično teškom, te treba dosta vežbati da bi se prešla cela.

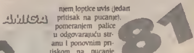
Ekran u svom donjem delu sadrži najbitnije informacije o preostalom vremenu (u početku ga ima dovoljno, ali na kasnijim nivoima sve manje), energiji i municiji (treba je ekstremno racionalno trošiti).

Očigledno je igra više zamišljena kao demonstracija programerskog umeća (mada ni na tom polju ne briljira), pa je premalo pažnje obrađeno na interakciju sa igračem i atmosferu u toku igre. No, ljubiteljima pucačina može biti zanimljiva.

G. J.







Dosta dugo se na Amigi nije pojavila neka dobra sportska simulacija (ne mislimo na fudbal), što starije igrače (i autora teksta među njima) nimalo ne raduje jer su, tako reći, odrasli uz igre kao što su *One On One* i *Match Point* sa „debeljka" i *TV Sports: Basketball* i *Pro Tennis Tour* sa Amige. U poplavi megalomanskih pucačina koje prosto guše svakog sportski nastrojenog igrača, izdvojili smo simpatičnu simulaciju tenisa iz anonimne firme „Mental Software" koja se stidljivo provukla na našu piratsku scenu.



Tennis Champs je, tehnički gledano, dosta skromnih potencijala i na prvi pogled ne deluje naročito privlačno. No, velika bi greška bila ako bi sve igre ocenjivali isključivo prema „šminkeraju" (što je, nažalost, sve češće slučaj), a pravu vrednost (igračku atmosferu) potiskivali u drugi plan. U skladu s time je *Tennis Champs*, u suštini veoma zarazna igra koja će svojom dinamikom i zabavnošću oduševiti sve kompjuterske tenisere.





Na početku se treba opredeliti za pojedinačni meč ili turnir, a odmah zatim i za jednog od osam ponuđenih igrača. Svaki od igrača, sem specifičnog izgleda ima i sopstvene karakteristike (brzinu, agilnost i sl.). Nakon određenog vremena, lako je opredeliti se za tenisera koji najviše paše igraču. Pre početka meča bira se još i tip podloge (šljaka, trava i dvorana) i dužina (1, 3 ili 5 setova).



U igri za jednog igrača, sem sopstvenog bira se i protivnički igrač, pa je preporučljivo za početak birati lakše protivnike kakvi su Rumlo i Synex, a kasnije, kada se stekne rutina, ni teži protivnici neće biti toliki bauk. Nažalost, ne postoji mogućnost podešavanja nivoa težine, što će apsolutnim početnicima u početku zadati dosta glavobolja, kada od tri seta osvoje najviše jedan poen. Ali, uz malo strpljenja i puno vežbanja moguće je za svakog protivnika formirati taktiku koja će donositi sigurne pobede.

Serviranje se obavlja na dva načina: brzim dvostrukim pritiskom na pucanje, uz ciljanje na središnju liniju, ili bacanjem loptice uvis (jedan pritisak na pucanje), pomeranjem palice u odgovarajuću stranu i ponovnim pritiskom na pucanje. Udarci izvedeni na drugi opisan način su daleko jači, ali je i veća verovatnoća da lopta završi u gledalištu, umesto u terenu.

Vraćanje lopte neposredno nakon protivničkog servisa zavisi od položaja protivnika, ali najčešće pali silovita paralela ili skraćena dijagonala. Igra na mreži nije preporučljiva za neuvežbane igrače, jer su svi kompjuterski igrači pravi specijalisti za kratke lobove koje je gotovo nemoguće stići. Umesto toga, igra sa osnovne linije je daleko ubedljivija, naročito ako često šetate protivnika levo-desno po terenu. Od udaraca su zastupljeni bekhend, forhend, stop-volej, smeć i lob, a izvode se kao i u svim drugim simulacijama tenisa.

Za kraj par saveta: ne srljajte na mrežu, već dočekujte lopte bliže osnovnoj liniji (sem ako nemate mačije reflekse). Stalno se krećite, jer time umanjujete šansu da vas kompjuter „pročita".

Grafika i zvuk su u ovakvoj igri stvar od sporednog značaja, tako da se tim aspektom ne treba ni malo opterećivati. Daleko važnija je atmosfera koja je i najjači adut *Tennis Champsa*, zato uživajte.

Gradimir JOKSIMOVIĆ





Jedan od najboljih poslovnih poteza koje je „Sierra" povukla „na duge staze" bilo je preuzimanje, odnosno kupovina francuske firme „Coktel Vision". Očigledno je da su obe firme zahvaljujući ovom ugovoru obilato profitirale. „Sierra" je, sa jedne strane, u svoju familiju uvrstila uspešnu firmu čije su igre većinom postizale značajne uspehe na top listama, a „Coktel Vision" je sa druge strane stekao moćnog finansijskog zaštitnika i pravo da se reklamira pod imenom koje danas automatski znači već pola puta do uspeha. Ako ne računamo starija ostvarenja „Coktel Visiona" na koje je „Sierra" prosto zalepila svoj logotip, prva igra nastala u okviru zajedničke kompanije je dobila naziv *Woodruff And The Schnibble Of Azimuth*.



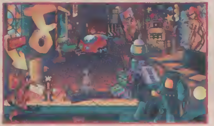
Po završetku nuklearnog rata većina preživelih ljudi je bila primorana da utočište potraži ispod zemlje u cilju zaštite od radioaktivnog zračenja. Posle nekoliko vekova provedenih u podzemlju (eto ideje za film „Unerground XIII") ljudi su u jednom trenutku odlučili da ponovo izađu na površinu. Na njihovo veliko iznenađenje, tamo su ih dočekale nepregledne prašume i simpatična stvorenja koja su sebe zvala Buzuki, a koja su nastala od ljudi koji su ostali na površini Zemlje i time bili izloženi radijaciji. Opšte oduševljenje, međutim, nije dugo potrajalo, jer su ljudi, u prepoznatljivom stilu, brže-bolje porobili Buzuke i od njih napravili sluge. Jedina crna ovca među ljudima je bio profesor Azimut koji se iz sve snage borio za prava Buzuka. I tako, dok je jednog dana radio na svom novom izumu, lokalna policija mu je zakucala na vrata. Pre nego što je odveden u nepoznatom pravcu, profesor je uspeo da svog usvojenog sina Vudrufa, koji je još uvek bio beba, sakrije zajedno sa izumom u jednu kutiju. Igrajući se sa dotičnom spravicom Vudruf je uradio ono što nikako nije smeo (stavio je spravu na glavu), i u istom trenutku je izrastao u mladića sa koeficijentom inteligencije na nivou bebe od nekoliko meseci.

87



Ova luckasta priča čini okosnicu avanture koja u potpunosti nastavlja tradiciju najpoznatije serije igara koja je izašla iz kuhinje „Coktel Visiona" - čuveni *Goblins*. *Woodruff And The Schnibble Of Azimuth* zvanično ne predstavlja nastavak ove serije, ali igru su napravili isti autori i u mnogim elementima se nimalo ne razlikuje od *Goblinsa*.





Glavni junak igre je pomenuti Vudruf koji je sticajem okolnosti ostao bez oca, ali i bez svog plišanog mece koga su kidnaperi surovo izrešetali. Momak je, inače, prilično glup za svoj uzrast, pa će potraga za profesorom Azimutom i ubicama omiljenog medvedića u početku ozbiljno tapkati u mestu. Ali, vremenom će Vudruf postepeno saznati svoj identitet, naučiti da čita, steći prijatelje i početi ozbiljno da se bavi detektivskim poslom. No, i pored toga će zadržati svoj idiotski izgled i naviku da postavlja neviđeno glupa pitanja.

Izuzetna grafika i humor doveden do granice apsurda su glavni aduti koji treba da privuku potencijalne igrače. „Sierra" je jedna od prvih firmi koja je ceo svoj izdavački program preusmerila ka *Windows* okruženju. *Woodruff* je, dakle, igra koja radi samo pod *Windowsom* i to u SVGA rezoluciji (640 x 480 u 256 boja). Visoka rezolucija je i ovde označila ogroman korak napred, ali se sa „tri kilometra" vidi da crtači nisu ni za pedalj odustali od prepoznatljivog stila kojeg su koristili u *Goblinsu*. Crteži su rađeni uz primenu što manje linija, radi dobijanja geometrijski pravilnih oblika, a površine su većinom „stripski" bojene pomoću jedne, eventualno dve do tri boje, tek toliko da bi se dočarala senka. Krajnji efekat koji je postignut je više nego zanimljiv - scene u igri podsećaju na stranice iz neke dečije slikovnice.

Woodruffa su stvorili ljudi sa izrazitim smislom za humor. Pored toga što je sama radnja prepuna gegova i aluzija (u bioskopu sa daje film u kome igra izvesni Schwarzenagger- „The Boozooks Exterminator"), najšašavije su one situacije u kojima Vudruf po pravilu izvuče deblji kraj (npr. kada ga u glavu pogodi čizma, meteorit ili neki drugi zalutali predmet). Grimase koje pravi u tim trenucima su prava mala remek-dela animacije koja obavezno izmamljuju osmeh. Takođe, svaki put kada pokušate da uradite nešto što nije moguće, Vudruf će to prokomentarisati gestom na sebi svojstven način. Sve ove gegove prate prikladni zvučni efekti kao u crtanom filmu

Sećate se verovatno da su svi *Goblinsi* bili zamišljeni kao avanture sa „nivoima", tj. igre su bile podeljene na zone od po dva ili tri ekrana koje ste morali kompletno da rešite da biste nastavili dalje. *Woodruff* je, međutim, avantura kao i svaka druga. Odmah vam je dostupan veliki broj lokacija i na njih se možete vraćati koliko želite. Na žalost onih koji su *Goblinse* igrali (i završavali) uz pomoć džokera, od njega ovde nema ni traga ni glasa. Dakle, morate se osloniti isključivo na sopstvenu pamet i sreću

Woodruff And The Schnibble Of Azimuth je sjajna avantura za one koji vole ovakav tip igara. Uz nju ćete se neprestano smejati, ali, moramo to reći, verovatno i nervirati, jer je igra prepuna problema. Iako će vam u početku delovati naivno, ne dajte se zavarati - spada u grupu prilično teških avantura.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM smo uzeli iz cedeteke „M & S Soft"



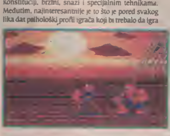
Brutal: Paws Of Fury

87

Igra *Brutal: Paws Of Fury* je još jedan produkt „Gametekove" operacije „vratiti staru slavu". Naime, nekadašnji gigant među distributerima kompjuterskih igara putem hiperprodukcije kvalitetnih programa (počev od *Frontiera)* nastoji da u ovim trenucima, kada se polako povlače „Team 17", „Psygnosis" i druge nekada najplodnije radionice igara za Amigu, prigrabi svoj deo tržišnog kolača. To, u svakom slučaju, za nas igrače ima izrazito pozitivan efekat, s obzirom da je na Amiginoj igračkoj sceni svaka nova igra više nego dobrodošla.

Nakon izbora jezika (engleski, nemački ili francuski) pojaviće se lepo nacrtan naslovni skrin propraćen dopadljivom ambijentalnom muzikom u istočnjačkom stilu. Glavni meni nam donosi nezaobilazni Options meni, koji je u ovom slučaju zaista prebogat. Tu su opcije vezane za zvučnu podlogu (muzika i zvučni efekti), ograničenje trajanja borbe (na minut ipo ili neograničeno), kontrolu, nivo težine (čak 16 različitih nivoa) i broj rundi. U okviru opcije za izbor sredstva kontrole vrši se podešavanje broja igrača (1 ili 2). Kontrola preko tastature ostvaruje se pomoću kursorskih tastera, dok ulogu pucanja ima desni 'Alt' taster.

Po izboru start opcije glavnog menija, čeka vas nimalo lak izbor jednog od osam ponuđenih likova. Likovi se međusobno značajno razlikuju po telesnoj konstituciji, brzini, snazi i specijalnim tehnikama. Međutim, najinteresantnije je to što je pored svakog lika dat psihološki profil igrača koji bi trebalo da igra

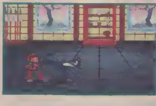


s njim, što znači da biramo lik prema sopstvenim karakternim osobinama. Ovakva „fora" je po prvi put upotrebljena u nekoj elektronskoj igri i veoma nam se dopala (autor teksta se od prve igre vezao za „svoj" lik i od tada ne bira ni jedan drugi). S obzirom na neobičnost likova, reći ćemo nešto više o svakom od njih.

Kung Fu Bunny, zec-majstor kineskog kung-fua, proveo je 15 godina u Šaolin hramu usavršavajući borbene tehnike stila „opuštena šapa". Tamo je postavio nove brzinske standarde u izvođenju ručnih tehnika i važi za najbržeg borca koje je Šaolin iznedrio, ali zbog slabije konstitucije nije preterano izdržljiv. Omiljen napad mu je mawashi tobi geri.

Foxy Roxy, naizgled krhka ridokosa dama, pravi je lav u ringu i, kao i zec, važi za jednog od najbržih učesnika na turniru. Stil borbe joj je Pentjak Silat, a omiljena tehnika Parang Malat (akrobatski udarac nogom).

Kendo Coyote je kršan „momak", pun samopouzdanja, koji je na turnir došao sa ciljem da pobedi. Važi za jednog od čvršćih boraca i svim protivnicima zadaje velike probleme svojim snažnim, ali ne preterano brzim nožnim tehnikama. Borbeni stil mu je Tekvondo, a omiljen napad leteći udarac nogom unazad.



Leon The Lion, snažni princ iz Kenije i majstor Jah veštine raspolaže izuzetno efikasnim tehnikama, ali najjače oružje su mu oštre kandže i prodoran urlik koji protivnicima ledi krv u žilama pa ga obilato koristi.

Rhei Rat i pored svog slabašnog izgleda nije protivnik za potcenjivanje. Iako prilično povučen, Rhei je najuspešniji svetski borac u tajlandskom boksu, tako da raspolaže moćnim udarcima, kako u klinču, tako i sa veće distance. U borbi najradije koristi udarac rukom u vrat iz okreta.

Ivan The Bear je ubedljivo najjači takmičar na turniru. Nekadašnji sovjetski komandos je „ispekao zanat" na zadacima širom sveta i jedan je od najopasnijih protivnika, tim pre što se u borbi služi svim mogućim trikovima. Naročito voli da skakuće po protivniku dok ovaj leži na zemlji (što, s obzirom na Ivanovu masu, može imati teže posledice).

Tai Cheetah, Kendov učitelj, pravi je primer kako treba da izgleda jedan majstor borilačkih veština, čije je najjače oružje njegovo veliko iskustvo. Stil kojim se koristi je Tai Chi, a u borbi najviše koristi ruke i to veoma vešto.

Pantha je monah iz reda Crnog Bratstva koji ne veruje u dobro i loše, već samo u snagu. Izrazito je jak i stabilan i često koristi hipnozu da onesposobi neprijatelje. Borbeni stil mu je Chin Na.

Na poslednja dva nivoa kao protivnici se pojavljuju izrazito snažni Karate Croc i Dali Llama, naoko slabašan protivnik, ali sa gomilom specijalnih moći koje obilato koristi.



Borbe su veoma lepo urađene, a naročito je brza animacija pokreta, dok su udarci malo slabije animirani. Po završenoj rundi moguće je, pomoću replay opcije, pogledati snimak borbe (prekida se sa 'Esc'). Posle svakog meča ispisuje se statistika koja govori o efikasnosti oba aktera (broj izvedenih udaraca, blokova i dr.), a odmah zatim se dobija i šifra pomoću koje je kasnije moguće nastaviti igru sa tog mesta. Nakon pobede nad svim likovima, u zavisnosti od nivoa težine, igrač osvaja neki pojas i titulu svetskog šampiona.

Svaki lik raspolaže apsolutno različitim udarcima i to sa četiri do pet osnovnih i čak sedam do osam specijalnih tehnika. Specijalni udarci se uče tokom igranja tako što se posle svake druge borbe pojavi ekran na kome se animacijom prikaže kombinacija koju je potrebno izvesti palicom (ili tastaturom) za neku od specijalki, što je još jedan novitet koji krasi ovu igru. Osnovni udarci se mogu izvesti na dva načina: brzo ili jako. Prvi način se ostvaruje kratkim pritiskom na pucanje (uz određenu kombinaciju smerova), a drugi držanjem dugmeta dok se ne ispuni skala u gornjem delu ekrana, kada udarac znatno dobija na snazi. Brze tehnike koristite u napadima, a ove druge kada čekate protivnika „na zicer".



Grafika i zvuk su dovoljno kvalitetni da ne pokvare izuzetnu atmosferu kojom igra odiše. *Brutal: Paws Of Fury* će sigurno pobrati brojne simpatije i zato ga treba barem jednom proigrati.

Gradimir JOKSIMOVIC







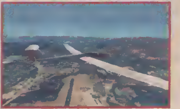
Igra postoji i u verziji za PC

FLIGHT UNLIMITED











Prošlo je jedva desetak godina otkako smo na Spectrumu od dve nazubljene crte u niskoj rezoluciji „Psionovog" *Flighta* zamišljali aerodromsku pistu. Ko bi rekao? Tada su nam na televiziji pokazivali profesionalne letačke trenažere vredne više miliona dolara, a mi smo sa setom mislili: „Kada li će doći vreme da ovakva grafika bude na ekranu mog kompjutera?" *Flight Unlimited* je konačno doneo to vreme.

U prvim najavama za ovaj CD dobili smo neke slike za koje je bilo teško verovati da su snimci onoga što se zaista vidi na ekranu. Na osnovu njih mogle su se ispredati bajke i prognozirati da je „Microsoftu" na polju simulacija odzvonilo ako hitno ne izbaci *Flight Simulator 6*. Ali, nema mesta panici: savršenstvo *Flight Unlimiteda* završava se upravo na tome što ste na slikama videli, a to je besprekorna grafika. Ništa od navigacije i letova do udaljenih odredišta, ništa od osećaja da je ceo svet vaš, tako tipičnog za *Flight Simulator 5*.

82

Od priče da je snimcima iz aviona pokrivena cela Amerika nema ništa. Obuhvaćeno je 6 aerodroma sa svojom bližom okolinom, 5 u Americi i 1 u Evropi. Utisak da možete leteti po besprekorno digitalizovanom pejzažu u nedogled stvoren je savršeno sklopljenim kružnim mapiranjem terena, tako da niste ni svesni kada predeo ispod vas počne da se ponavlja.

Najpribližniji opis ovog programa jeste da će ozbiljne simulacije letenja uskoro imati upravo taku grafiku. Ono što vidite svuda oko vas zaista izgleda kao da gledate fotografije iz aviona. Pritom je sve u visokoj rezoluciji, sa izvanrednom glatkoćom skrolovanja. Zvuk je takođe savršeno digitalizovan i potpuno odražava ponašanje motora - trenutno reaguje na sve promene režima rada, čak ćete čuti i naprezanja u konstrukciji aviona pri obrušavanju velikim brzinama (samo pazite da vam se krhka letelica ne raspadne u paramparčad).





Ovaj program je očigledno pravljen za upravljanje džojstikom ili specijalnim letačkim upravljačem, pošto je manevrisanje preko tastature strašno seckavo. Možda nije ništa bolje ni ako imate letačku džojstik (nismo bili u prilici da probamo), jer proizvođač sugeriše da „se najbolja kontrola ostvaruje serijom laganih pomaka džojstika". Zašto li mi to liči na ekvivalent ponašanja programa sa tastaturom? Verovatno je nezgodno upravljanje cena grafičkog savršenstva.

Po karakteru, *Flight Unlimited* je pre svega škola letenja. Na svakom od 6 raspoloživih aerodroma možete izabrati jedan od 5 modela laganih akrobatskih aviona, kao i instruktora koji bi vas poveo na neki od mnogobrojnih časova. Na njima ćete naučiti sve: od elementarnih stvari kao što su poletanje i sletanje, do veoma složenih manevara, a vaš napredak u obuci biće beležen u pilotskom dnevniku. Svaki manevar instruktor će prvo izvesti sam, uz kontinuirani komentar, a zatim će vas njegov digitalizovani glas precizno uputiti kako da sami uradite istu stvar. Korak po korak - diploma. A kada diplomirate, trk na neki od aerodroma u *Flight Simulatoru 5*, pa na put oko sveta u Cesni ili Learjetu.

Instrumenti su u skladu sa generalnom filozofijom programa: na raspolaganju vam je sve sem instrumenata za navigaciju i kompasa. Verovatno da biste se što lakše izgubili u brdima i dolinama *Flight Unlimiteda*.

Posle svega, zašto biste nabavili ovaj CD?

1) Zbog grafike koja sama po sebi vredi potrošenog medija.

2) Zato što ste pasionirani letač, koji ipak ne može da odoli savršenoj simulaciji, čak i bez navigacije.

3) Zato što imate dovoljno moćan kompjuter, koji može da podnese ovo čudo tehnike (DX2/4 ili P5, 8 MB RAM +).

4) Zato što 400 MB prostora na CD-u košta koliko i jedna kutija disketa.

Uživajte u nepodnošljivoj lakoći postojanja, koju vam donosi *Flight (Un)Limited*.

Aleksandar VELJKOVIĆ



CD-ROM uzeli smo od firme „Logic"

Simon The Sorcerer 2

Postoje stvari koje čoveku konstantno ne daju mira. Neko se bezuspešno bori sa bubašvabama u svom stanu, nekom noću smetaju suviše bučne komšije, a Sajmon, klinac koji se u slobodno vreme bavi magijom, nikako ne može da izađe na kraj sa konkurencijom. Njegov kolega, zli čarobnjak Sordid, nije uspeo da se pomiri sa činjenicom da ga je Sajmon u ravnopravnom dvoboju pobedio, i onako uzgred, bacio u podzemno jezero sa lavom. Ne pitajte kako, ali Sordidu je pošlo za rukom da se u obliku duha vrati među ljude i nagovori drugog ambicioznog klinju da zajedničkim snagama pokušaju da se jednom za svagda otarase dosade zvane Sajmon.



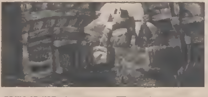
Kada sam pre nepune dve godine na A500 odigrao avanturu *Simon The Sorcerer* bio sam ubeđen da se radi o jednoj od najboljih igara ovog žanra. Za ono vreme prelepa grafika, još bolja muzika i, što je vrlo bitno, logični problemi, bili su dovoljan razlog da se ovaj program stavi rame uz rame sa legendama kao što su *Monkey Island 1 i 2* i neke „Sierrine" igre. To mišljenje do danas nije mnogo promenjeno. Ali, kao što i sami znate, u međuvremenu su nam se dogodile neke „nebitne" stvari kao što su ekspanzija PC-ja, renderovane animacije, visoka rezolucija, CD igre sa digitalizovanim govorom itd. Sada kada se Sajmon konačno ponovo ušunjao u naše kompjutere, situacija na tržištu igara je sasvim drugačija od one od pre dve godine

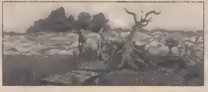


Simon The Sorcerer 2: The Lion, The Wizard And The Wardrobe nam dolazi na osam instalacionih disketa, što je za današnje uslove više nego skroman broj, a kada se instalira na hard disku zauzme nešto preko 20 MB. Na osnovu uvodne špice se odmah dalo zaključiti da je u „Adventure Softu" došlo do izvesnih kadrovskih promena Kao šef projekta je ovog puta potpisan **Sajmon Vudrof** (Simon Woodroff) po kome je glavni lik i dobio ime, a njegov otac, čuveni **Majk Vudrof** (Mike Woodroff), je ostao po strani i odigrao ulogu jednog od saradnika. Smena generacija.



Na našu veliku žalost, *Simon The Sorcerer 2* je zadržao sve osobine svog prethodnika. Možda ćete se zapitati šta je u tome loše, s obzirom da sam toliko nahvalio prvi deo. Upravo činjenica da je sve ostalo po starom, sama po sebi mora izazvati kritiku. Odmah da bude jasno: to što igra nije napravljena u visokoj rezoluciji ne predstavlja njenu najveću manu, ali imajući u vidu današnje standarde vezane za kvalitet grafike, izgleda da su autori pogrešno procenili konkurentnost ovakve igre trenutno aktuelnim naslovima. Ako su već odlučili da se zadrže na VGA rezoluciji, onda su mogli da povedu više računa o bojama i njihovom rasporedu. Uglavnom preovlađuju turobne nijanse zelene, crvene i braon boje, što se ne može smatrati velikom maštovitošću. Takođe, nije se razmišljalo o boji slova, pa je ponekad čitljivost teksta loša (čik pročitajte šta piše tamnoplavim slovima na zelenoj pozadini).





Gorak utisak koji sve ovo ostavlja na igrača u velikoj meri može da umanji kvalitetna animacija. Ovog puta ne mislim na višemegabajtne renderovane animacije, već na one „proste" koje život znače, a bez kojih igra ne bi imala smisla. Svi sprajtovi, a posebno Sajmon, su brižljivo animirani tako da deluju kao živi. To je naročito izraženo tokom dijaloga kada se u zavisnosti od situacije raspoloženje likova može očitati sa njihovih lica. Postići tako nešto nije bilo nimalo lako, sa ovom rezolucijom.

Najsvetlija tačka igre je njen scenario Za svaku pohvalu je što su programeri ostali dosledni principu da igranje avanture treba da se svodi na logično pronalaženje rešenja za određene probleme, a ne na puko probanje da li neki predmet „funkcioniše" na nekom mestu. *Simon The Sorcerer 2* je veoma dugačka igra, ali nigde nećete naići na bezvezariju tipa: buzdovan + paradajz = gramofon (u današnjim avanturama suviše često se sreću slični biseri).

Čitava priča je tako smišljena da, ako pažljivo čitate tekst i obraćate pažnju na ono što je prikazano na ekranu, šansa da se ozbiljno zaglavite praktično ne postoji. Jednostavno, igra vas sama vodi, a radnje koje morate izvesti su logične. Recimo, tužnom šaljivdžiji treba pokloniti knjigu sa vicevima da bi ponovo mogao da radi svoj posao, upecati ribu možete samo ako imate i štap i crva itd.



Komunikacioni interfejs je znatno izmenjen tako da su sada naredbe predstavljene u obliku ikona. Funkcije ovih ikona vas na samom početku mogu zbuniti zbog stilizovanog izgleda, pa dajemo značenje: Sajmon sa strelicom - **Move**, lupa - **Look**, otvorena kutija - **Open**, magnet sa ekserom - **Take**, usta - **Talk**, cilindar - **Wear**, čekić sa ekserom - **Use** i poklončić - **Give**. Pritiskom na taster 'F5' možete prekinuti animacije i preduge razgovore, a 'F10' nakratko aktivira indikator bitnih predmeta na ekranu. Ideja da se uvede ovakav indikator je izuzetno originalna i može vam korisno poslužiti u razgraničavanju bitnog od nebitnog.

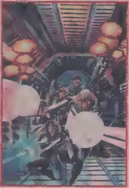
Ljubitelji avantura obavezno treba da pogledaju i odigraju ovu igru. Garantujemo da će se dobro zabaviti, ali ne treba da očekuju revolucionarne novine Uz malo više truda, posebno na polju grafike, moglo se postići mnogo više Ovako, *Simon The Sorcerer 2* je u svakom pogledu klasična avantura i po svoj prilici neće ostati upamćena kao posebno uspešan nastavak. Šteta.

Slobodan MACEDONIĆ

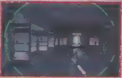


Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Mortal Coil



Iz softverske grupe „Crush!" koja se nalazi pod okriljem firme „Vic Tokai" stiže nam najava za igru *Mortal Coil* koja, odmah da naglasimo, nema nikakve veze sa proslavljenim serijalom *Mortal Kombat*. Najbliže poređenje bilo bi sa legendarnim *Doomom* (hiljaditi klon), ali ipak moramo naglasiti da *Mortal Coil* ne spada u klasu „najobičnijih kopija". Naime, naći ćete se u ulozi branilaca Zemlje od vanzemaljaca (što svakako nije scenario za pohvalu), ali ćete zato upravljati čitavim timom boraca birajući lik po potrebi. Nešto slično videli smo pre dve godine u igri *Hired Guns* koja je daleko veći uspeh doživela na Amigi. Sedam nivoa sa po tri kruga igranja trebalo bi da vas zabave bar toliko



da opravdaju 34.99 funti koliko će koštati CD sa igrom (u najavama se ne pominje disketno izdanje). *Mortal Coil* ne zahteva specijalnu konfiguraciju (sem CD-ROM-a, ukoliko on još spada u „specijalno"), a prema najavama distributera „Virgin Interactive" svetska premijera je 18. oktobra.

Frankestein: Through The Eyes Of The Monster

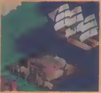
Grafiku nove avanture, za koju se nadamo da će biti duža od svog naziva, porede sa onom viđenom u prošlogodišnjem hitu pod nazivom *Myst*. Radnja je zasnovana na originalnoj priči o Dr Frankeštajnu i obiluje scenama od kojih zastaje dah. Datum izlaska igre za sada je nepoznat.

Descent 2



Descent („Leteći *Doom*," kako su ga prozvali) spada u retke *Doom*ačine koja se po popularnosti i kvalitetu približila originalu. To je bio sasvim dovoljan razlog da odgovorni odluče o pravljenju nastavka.

Conquest Of The New World



Conquest Of The New World bi trebalo da bude poslastica za brojne ljubitelje igara tipa *Civilization* jer predstavlja kombinaciju igara *Colonization*, *Sim City* i *Castles* (rade je autori trećepomenute).

Magic Carpet 2



Za igre sa teksturiranom 3D grafikom prikazanom očima glavnog junaka predodređen je uspeh. To je zadesilo i „Bulifrogovo" čedo *Magic Carpet* koje u skoroj budućnosti treba da doživi dostojan nastavak. Neodređeno pradavno vreme prepuno magije, čarobnjaka i zlih sila ponovo će okupirati vaš kompjuter. Dizajneri su pored ostalog spremili trinaest novih monstruma i čak sedamdesetak do sad neviđenih efekata. Vlasnici Pentiuma ni za šta ne treba da brinu, a vlasnicima 486-ica se savetuje smanjivanje detalja slike (oblaci i refleksija vode). *Magic Carpet* je već osvojio titulu Igre meseca u SK 4.5/95. Ukoliko nastavak izađe do kraja godine, eto duplog zlata. Dotle razigravajte dodatne nivoe prvog dela koji su se pojavili letos pod nazivom *Hidden Worlds*.

Shannara



Produktivni „Virgin" je pod svoje uzeo „Legend Entertainment" *(Companions Of Xanth, Superhero League Of Hoboken* i *Death Gate)* i kao zajednički prvenac pojaviće se *Shannara*, prva u nizu avanturističkih igara koje će biti rađene prema novelama popularnog američkog pisca Terija Bruksa. Igra bi trebala da se pojavi do kraja godine.

Ascendancy

Momci iz grupe „Logic Factory", sada na platnom spisku firme „Virgin Interactive Entertainment", spremaju nam svemirsko-stratešku igru u *Civilization* stilu. *Ascendancy* će raditi pod Windows operativnim sistemom u SVGA rezoluciji i trebalo bi da se pojavi u toku ovog meseca.

Strife



Najzastupljeniji žanr igara, popularne *Doom*ačine, biće obogaćene još jednim „poluoriginalom". Naime u poplavi klonova, kopija i plagijata, „Id Software" najavljuje novo izdanje tvoraca *Dooma 1* i *2*, koji su posle *Heretica* rešili da naprave još jedan (da li to znači da se *Doom 3* definitivno neće pojaviti?). Gruba grafika koja je jedina mana dosadašnjih verzija, u *Strifeu* bi trebalo da bude otklonjena (izgleda da ćemo 640 x 480 videti tek kada se pojavi P6). Autori su takođe radili i na poboljšanju avanturističkog duha igre. Datum objavljivanja još nije poznat.

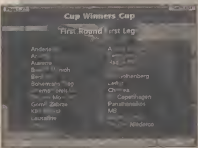
Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Pole Position: Formula One Team Manager



Stariji vlasnici Commodora 64 će se verovatno setiti igre *Pole Position* koja je u svoje vreme bila hit nad hitovima. Međutim, nova „Dazeova" igra sem imena nema ništa zajedničko sa pomenutom legendom. Umesto akcione vožnje za dva igrača, u pitanju je klasična menadžerska simulacija. Igru su na svet doneli momci iz programerske grupe „Ascon", koja je ljubiteljima ovog žanra poznata po ne tako davno objavljenom hitu *On The Ball*. Igrač se nalazi u ulozi vlasnika novog trkačkog tima na pragu početka Svetskog šampionata, što mu ostavlja malo vremena da se sabere i organizuje pred velike izazove na drumu. Postoji mogućnost usavršavanja bolida i testiranja prototipova, a svaka trka je propraćena u TV stilu, sa puno sočne renderovane grafike. Za početak će biti izbačena samo verzija za A1200, a može se očekivati sredinom oktobra.

Championship Manager 2



Championship Manager je oduvek bila jedna od najboljih menadžerskih simulacija, ali sa naletom novih potencijalnih pretendenata za naslov najbolje, kao što su *Super League Manager, Ultimate Soccer Manager* i *On The Ball: World Cup Edition*, u „Domarku" se javila potreba za izdavanjem nastavka. Postavlja se pitanje šta će preduzeti da novu igru učine različitom od ostalih. Za sada znamo samo to da je celokupan kod ponovo napisan i da će obuhvatati timove iz celog sveta, što omogućava učešće u Svetskom kupu, a biće omogućeno učešće većeg broja igrača. Na Zapadu je igra objavljena još krajem septembra, pa nije isključeno da će, u vreme dok čitate ovaj tekst, već biti u katalozima naših preprodavaca.

Evil's Doom

Jedna interesantna igra koja bi već trebalo da bude na našim prostorima dolazi iz „Black Legenda", a interesantna je zbog toga što su autori igre „Croteam", hrvatski programeri čije smo delo *Football Glory* već imali prilike da igramo. *Evil's Doom* predstavlja prvu rej-trejsovanu FRP igru u visokoj rezoluciji (640 x 512 tačaka) i to sa renderovanim objektima. Sigurno već zavidite srećnicima sa Amigom 4000 koja će sve to pokrenuti. Ali, čitava caka i pravo iznenađenje je u tome da je igra prilagođena svim platformama, počev od A500 pa nadalje. Igrač je stavljen u nimalo srećnu kožu izvesnog Derviska, koji najpre treba da nauči pameti sedam ljutih demona, zatim da oslobodi iz zatočeništva četiri jahača apokalipse (zašto bi, do đavola, radio tako nešto?), a na kraju sredi zločestog čarobnjaka koji je sve to zakuvao. Sa preko 30 magija, i područjem igranja koje petostruko nadmašuje legendarni *Dungeon Master*, *Evil's Doom* će zaista biti zabava na duže staze.



Star Crusader

Posle gomile ovogodišnjih izdanja, kao što su *Baldies, Brutal: Paws Of Fury* i *Bureau 13*, iz sve produktivnijeg „Gameteka" dolazi, za Amigine uslove, jedna nesvakidašnja igra, pod imenom *Star Crusader*. Radi se o 3D strateškoj pucačini u *Wing Commander* stilu, koja je već doživela izdanje u verziji za PC CD-ROM. Nalazite se u ulozi značajne „face" velike Gorene imperije koja ima nezajažljive apetite u osvajanju malih svetova širom galaksije. Nenadano nailazite na žestok otpor problematičnog plemena kojima se ne sviđa ideja da se Gorenac zavali u njihovu vladarsku fotelju. Čeka vas 104 misija prepunih akcija.



Priprema **GRADIMIR JOKSIMOVIĆ**

Šifrarka

Interesantan izum *Šifrarka* domaćeg pronalazača **Srđana Marjanovića** je sam autor okarakterisan kao „naprava u kojoj se upisuju šifre za video igre". U pitanju je mehanička spravica sačinjena od šperploče i nekoliko zavrtnja, gde se pomoću dva velika zavrtnja rotira rolna papira sa ispisanim šiframa za razne video igre. Željena šifra se traži rotiranjem rolne napred ili nazad, a čita se iz prozorčića na prednjoj



strani *Šifrarke*. Ime igre na koju se šifra odnosi dato je brojem zbog uštede prostora, a na proširenju ploče sa desne strane je legenda. Ako smatrate da bi *Šifrarka* mogla da vam bude od koristi ili vapite za efikasnijim načinom zapisa i čuvanja šifri za omiljene igre, možete se obratiti autoru na adresu: **Srđan Marjanović, M. Biljanica, 16201 Manojlovce.**

Play Station na uzletištu

U prošlom broju smo na ovim stranicama pisali o novoj 64-bitnoj „Sony-jevoj" konzoli *Play Station*, pravoj „aždaji" među konzolama. Jedna od prvih firmi koja će softverski podržati novu konzolu je sada već poznau „American Laser Games". Za početak, u planu je igra *Shining Sword* koja se značajno razlikuje od dosadašnjih ostvarenja „ALG-a" jer u njoj sve „kipi" od sočne 3D animacije u visokoj rezoluciji, sa izobiljem boja i glatkim skrolom kroz trodimenzionalni svet sačinjen od teksturiranih poligona.

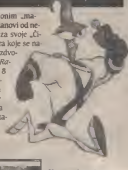
„*Shining Sword* će potpuno preusmeriti proizvodnju zabavnog softvera u 'American Laser Gamesu'. Naša kompanija je poznata po interaktivnim video pucačinama kao *Mad Dog McCree*, ali mi sada proširujemo granice kako bi uključili i kompjuterski generisane scene koje će omogućiti proizvodnju vizuelno zapanjujućih igara sa nenadmašnom akcijom", reči su **Džona Liča** (Jon Leach), jednog od potpredsednika „ALG-a"

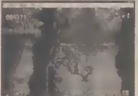


Igre u Čikagu



Dok mnogi korisnici sa instaliranim *Windowsom 95* na svojim mašinama željno iščekuju nove 32-bitne korisničke aplikacije, onim „manje ozbiljnim" se već znoje dlanovi od nestrpljenja da vide nove igre za svoje „Čikaške prozore". Iz mase igara koje se najavljuju u najskorije vreme izdvojili smo *Al Unser Jr Arcade Racing* iz „Mindscapea" (do 8 mrežno povezanih igrača, brza SVGA grafika), zatim „Activisionove" *Earth Work Jim* (sjajna platforma i hit na svim konzolama) i *Pitfall* (takođe „moćna" platforma, 100 posto kompatibilna sa novim sistemom).





Na papiru to sve lepo izgleda, a nadajmo se da će i na strani zabavnog softvera praksa presuditi u korist novog „Microsoftovog" čeda i daće njegove prednosti doći do punog izražaja.

Za bolji zvuk

Britanska firma „Logic 3" specijalizovana za proizvodnju multimedijalnih muzičkih dodataka za razne računarske platforme, izbacila je novu seriju zvučnika pod zajedničkim imenom *Screenbeat*. Seriju čini čak sedam različitih modela u raznim oblicima i veličinama i različitim tehničkim karakteristikama, koje nimalo ne zaostaju za najskupljim proizvodima ove vrste. Cene se kreću od 15 funti, a za sada se mogu poručiti na broj telefona (Engleska): 0181-900 0024





artija košarke ili fudbala u sred sobe bez razbijenih stvari? Vi kao glavni glumac miljenom filmu? jež i crv od 2 metra jači od Švarcenegera? Nemoguće ?!

igurno još niste upoznali Sega MEGA DRIVE 2. To je kućni sistem za igranje koji se ednostavno priključuje na običan TV prijemnik. Baziran je na 16-to bitnom procesoru mogućuje na hiljad boja istovremeno, neverovatne 3D efekte, glatku animaciju i velike li kranu. Svaku igricu prati veoma realan stereo stereo zvuk, koji igranje čini još zanim Možda je moguće?

MEGA DRIVE 2 možete igrati sami ili . Za njega postoji veliki broj kertridža sa i oje možete kupovati, menjati ili iznajmljivati. Za rukovanje vam nije potrebano predznanje. Moguće je ?

MEGA DRIVE 2 nije igračka; to je sistem za igranje rezervisan za ozbiljne igr

BEOSOFT

011/421-355, 429-8

Gospodara Vučića 162, Beogr


kompjuterska animacija
tipodizajn
grafički dizajn
štampa
ilustracija
GAMA Electronics
Beograd
Mišarska 11
Tel: 33 22 75 33 94 94
Fax: 382 72 81
Graphic ... GAMA Electronics

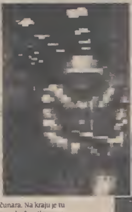
Gloom

88

Novi plagijat *Dooma* za AGA konfiguraciju dolazi iz radionice „Black Legenda". *Tmina* (engl. gloom) je prvi uspešniji pokušaj emuliranja *Usuda* (engl. doom) i to najviše zbog činjenice da su u simuliranju 3D prostora konačno 100% korišćene teksture, a ne obična senčenja ili slični trikovi. Sem toga, *Gloom* obiluje i gomilom drugih prednosti koje ćemo pomenuti.

Originalni kod igre gotovo u celosti je pisan u *Devpac 2* asembleru, što je i jedino prihvatljivo rešenje s obzirom na brzinske zahteve koje jedna tako kompleksna igra postavlja. Samo manji broj rutina urađen je korišćenjem *Blitz BASIC-a* (najbrži *BASIC* na Amigi, u kome je napisana igra *Skidmarks 2*), dok su teksture pedantno rađene pomoću *DPainta 3/4* (što daje odlične rezultate).

Prvo što nas je obradovalo je da *Gloom* staje na svega dve diskete, zatim da je moguća instalacija na hard disk i da je ista potpuno automatska, brza i bezbolna. Samo, zbog velikih zahteva za slobodnom memorijom, Amigu treba butovati bez startup sekvence i igru startovati iz CLI-a.



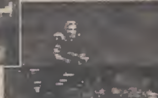
Nakon uvodne sličice koja, na žalost, nije propraćena adekvatnom pričom kojom bi se objasnio zaplet, pojaviće se bogat glavni meni. U njemu su opcije za startovanje igre za jednog ili dva igrača (kada se ekran deli na dva dela) ili igre jednog protiv drugog igrača (romantična jurnjava blasterom kroz mračne hodnike za dvoje). Tu su i opcije za kontrolu lika (podržani su džojstik, tastatura i CD32 džojped) i modemsko povezivanje dva računara. Na kraju je tu i opcija Violence Model, kojom se određuje tip rasprskavanja protivnika nakon što ga napunite olovom (preterivanja nikad dosta)

O načinu igranja i cilju svakog nivoa verujemo da ne treba razgovarati. Recimo samo to da se igra odvija u tri različita ambijenta, pri čemu svaki krije svoju postavu neprijatelja različitih profila i „stepena stručnosti" u masakriranju neiskusnih igrača. Sem ljudskih protivnika (marinci, razgoropađeni gladijatori, mumije i sl.), mračni hodnici kriju i razne bajkolike krvoždere (orkovi, aždaje) sa kojima treba komunicirati isključivo iz daljine. Nivo se završava tek nakon što svi protivnici postanu fleke na zidu, kada treba pronaći označen izlaz (exit). Međutim, i tu treba biti obazriv, jer se neretko dešava da se iza izlaznih vrata krije neka napast. Uopšteno, igra ima prilično napetu atmosferu i svako opuštanje može biti kobno. Nakon pogibije igrač biva vraćen na početak nivoa, ali pobijeni protivnici ne vaskrsavaju, što je olakšavajuća okolnost.

Kontrola je krajnje jednostavna, upotreba tastature isključena, a svi dodaci koje pokupite bivaju odmah iskorišćeni. Municija nije ograničena, a moć oružja se unapređuje skupljanjem belih kuglica koje skakuću. Ponegde se može pokupiti i bolji tip municije, recimo meci koji se odbijaju o zidove i slično. Kada se postigne maksimum snage, neko vreme je moguće pucati u dva pravca istovremeno. Sem toga, nailazićete na kutijice prve pomoći, teleporte i druge elemente.

Za uspešno istrebljivanje gamadi pored brzih refleksa potrebna je i dobra koordinacija oka i ruke, s obzirom na veliku dinamičnost akcije. U toku pucanja ne treba stajati u mestu, jer se lako može desiti da vam se neki gmaz zavuče iza leđa i preoblikuje vam lični opis. U toku igre ne postoji mogućnost samopovređivanja (udaranjem u zid i sl.) kao u nekim sličnim programima, kao ni u igri za dva igrača, gde slobodno možete „leći" na dugme za pucanje, bez bojazni da ćete oštetiti saigrača.







Grupu neophodnih podataka koji se nalaze u gornjem delu ekrana čine informacije o „zdravstvenom stanju", oružju i broju preostalih života. Pritiskom na 'Esc' taster igra se pauzira i pojavljuje se meni sa in-game opcijama:

- **Continue**, nastavak igre;
- **Resolution**, promena rezolucije igre, pri čemu manja rezolucija podrazumeva veću brzinu, ali i manju preglednost; savetujemo veću rezoluciju, jer je dobitak na brzini neznatan;
- **Window**, biranje veličine prozora, pri čemu ne dolazi do promene brzine izvođenja, ali grafika gubi na oštrini;
- **Full Screen**, širi akciju na celokupan ekran, što ostavlja najbolji utisak, ali znatno umanjuje preciznost grafike; ali i pored toga vredi probati;
- **Floor**, skidanje teksture sa poda ili jednostavno senčenje istog, čime igra dobija na brzini,
- **Ceeling**, isto, samo za plafon;
- **Quit**, prekid igre i vraćanje u glavni meni.

Sa tehničke strane, podaci govore uglavnom u korist *Glooma*. Grafika jeste malo „kockastija", ali značajna količina boja, dosta mekana rotacija i brza animacija pokrivaju taj nedostatak, a i monstruozno dobri zvučni efekti u podlozi su u skladu s atmosferom. No, dužni smo da navedemo i par nedostataka. U igri za dva igrača i u duel modu primetno je usporenje animacije. Zatim, ako igrate džojstikom, povremeno je nemoguće rotirati se, već su moguće samo kretnje napred-nazad i levo-desno (očigledno rutina za džojstik nije oslobođena bagova)

Kao konačni utisak ostaje da je *Gloom* do sada najuspešnija *Doom*olika pucačina na Amigi koja, uz to, tek otvara put novim programima koje željno iščekujemo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

